

**VISUAL BASIC
PARTE 5**

ANO XIII - No.139 - CRS 6.450,00

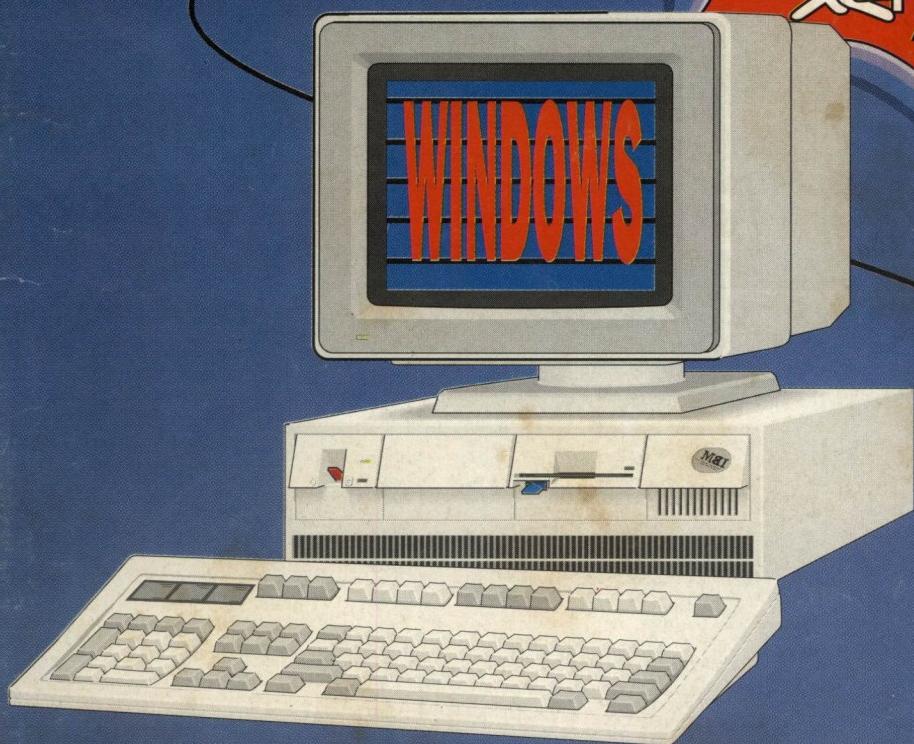
MICRO Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

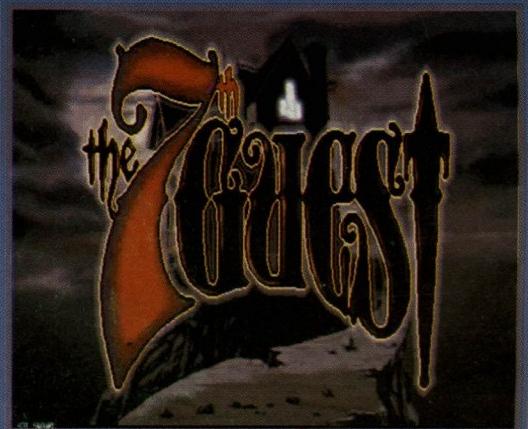
HEAVY METAL NO WINDOWS

CHANGERS

**COMO MUDAR AS
REGRAS DO JOGO**



COLUNA DO CD



MUITAS SÃO AS RAZÕES...

Desktop Computers

Mobile Computing

Network Computing

Médio Porte

Mainframes

Aplicativos

Desktop Publishing

Multimídia

Imaging

Automação Bancária

Automação Comercial

Automação Industrial

Periféricos

Suprimentos

OEM

Telecomunicações



... O LUGAR É UM SÓ.



COMDEX/Sucesu-SP South America '94

12 - 16 SETEMBRO

Anhembi - São Paulo

promoção / organização



THE INTERFACE GROUP

Tel: (001) (617) 449.6600
Fax: 001 (617) 449.6953



GUAZZELLI ASSOCIADOS

Tel: 55 (011) 885.0711
Fax: 55 (011) 885.9589



SUCESU-SP

Tel: 55 (011) 822.2144
Fax: 55 (011) 822.8376

Micro Sistemas

EDITOR GERAL:
Renato Degiovani

REDAÇÃO:
Márcia Corrêa e Cláudia Siqueira

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Marcelo Zochio

CONSULTORIA TÉCNICA:
Cláuton Sampaio de Melo Jr.

COLABORADORES:

MAGNO BARRETO A. FILHO;
CARLOS RODRIGUES SARTI;
LAÉRCIO VASCONCELOS;
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;
RICARDO FLORES;
MARCOS SANTELLO;
CLÓVIS DUARTE;
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;
EDUARDO RIBEIRO POYART.

REPRESENTANTES

EMBRASS REPR. LTDA
Tel.: (0132) 22-7621 - São Paulo
José A. Ferreira
Tel.: (011) 257-4612
(011) 258-8415
(011) 258-8358

Nordeste

Márcio Augusto Viana
R. Independência, 123 - Salvador - BA
CEP 40040-340 - Tel. (071) 241-5877
São Paulo/Publicidade:
Daniel Gustafsson Neto
Tel.: (011) 657545
Rio de Janeiro/Publicidade:
Alípio Lopes Pereira Filho

CAPA:
MARCELO ZÓCHIO

IMPRESSÃO:
Langraf Art. Gráfico

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:
1 ano CR\$ 77.400,00 - 2 anos CR\$ 154.800,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da
ENTER PRESS EDITORA LTDA.

DIRETORA GERENTE:
Elizabeth Lopes Santos

Endereço:
Rua Washington Luiz, 9 / 402
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 20230-900
Tel: (021) 232-2517/Fax: (021) 242-9981

JORNALISTA: Dolar Tanus RS-430

ANO XIII - N°139- MAIO '94

Ao Leitor

A memória dos micros PC ainda é um mistério que incomoda muito usuário. Nesta edição publicamos uma matéria extensa, sobre o assunto, dada a sua importância e aos problemas que ele gera. Saber configurar um micro para se obter o melhor rendimento é uma arte.

Publicamos também uma matéria especial sobre técnicas que permitem alterar parâmetros de jogos em computador, tais como vidas infinitas, muito dinheiro, força máxima, etc. Para os amantes do "esporte", a matéria é imperdível.

Aos usuários de BBS e a todos aqueles que se interessam pelo assunto, nesta edição abrimos um espaço especial dedicado a apresentar os mais importantes BBSs em atividade. Aos poucos, os leitores conhecerão os principais representantes deste setor.

Renato Degiovani

Neste Número

CAPA HEAVY METAL NO WINDOWS <i>Cleuton Sampaio</i>	8
PLACAS USO DA MEMÓRIA <i>Laércio Vasconcelos</i>	12
ARTIGO CHANGERS: MUDANDO AS REGRAS DO JOGO <i>Devanir N. Filho, Rodrigo Xavier Nunes e Devanir Nunes</i>	22
ROTINAS PARA ARQUIVOS BATCH <i>Adriano C.R. da Cunha e Ligia Camargo</i>	48
REMOTE ACES <i>Eduardo Poyart</i>	44
CURSO VISUAL BASIC - Parte 5 <i>Ricardo Flores</i>	38
PROGRAMA PROGRAMA MOSTRA <i>José Eduardo Marujo</i>	56
SEÇÕES	
BITS & BYTES	4
JANELA	8
PLACAS	12
COLUNA DO CD	58
BBS	60
BITMAP	62
CARTAS	64
PESQUISA	66

Bits & Bytes

GERADOR DE APLICATIVOS "Para CLIPPER e JOINER"

Possibilitar o desenvolvimento de sistemas em Clipper ou Joiner, mesmo que o usuário não tenha conhecimento em linguagem de programação, é a principal característica do soft "MIRO GERADOR DE APLICATIVOS", cuja versão 2.2 já encontra-se disponível no mercado.

Gerando fontes para serem compilados através do Clipper ou Joiner, a versão 2.2 possibilita o desenvolvimento de sistemas completos, com rotinas de inclusões. Consultas, Alterações, Relatórios, etc., sem que seja necessário digitar nenhuma linha de programação.

A geração de sistemas poderá ser feita a partir da utilização dos próprios bancos de dados (DBF) já utilizados pelo usuário ou pela criação de novos arquivos (DBF) através do gerador.

Com interface super amigável, o MIRO apresenta-se como mais fácil e completa ferramenta de programação do mercado.

As novas telas do programa gerado, a com uso de "papel parede" e menus pop down dão um toque especial na apresentação do sistema. Os "fontes" gerados pelo MIRO também permitem que usuários com conhecimento em Clipper ou Joiner façam, manualmente, modificações no sistema, possibilitando, inclusive, a inserção de rotinas específicas do programador, que serão geradas junto com a aplicação. Tudo isso agregado a uma estrutura de suporte técnico pronta para atendimento de segunda a sábado.

A utilização do MIRO como ferramenta no desenvolvimento de aplicativos acarreta uma considerável redução dos custos com programação e manutenção de sistemas, em virtude da dinâmica empregada na geração dos "fontes", bem como da existência de recursos que possibilitam a recuperação de programas efetivados através do MIRO para manutenção.

A versão 2.2 está sendo comercializada, em caráter promocional, por US\$ 199,00 com direito a um sistema de CONTABILIDADE e um CONTROLE BANCÁRIO incluindo os respectivos fontes.

MICROLEÃO: O SOFTWARE DE IR IDEAL PARA REDES

As empresas de contabilidade, auditorias ou escritórios de advogados tributaristas, usuários de redes, tem no MICROLEÃO o único software idealizado, testado e auditado para desenvolver o trabalho de realização das declarações de IR de forma mais produtiva e eficiente.

O programa é atualmente utilizado por empresas como:

PRICE WATERHOUSE, ERNST YOUNG, DELCOLE ROSS e ARTHUR ANDERSON.

As funções de malha fina, para garantir a consistência e a checagem de dados, o reaproveitamento de dados dos anos anteriores, a apuração

PROLOJAS: CUSTOMIZADO PARA LOJAS DE CALÇADOS E BOLSAS

HQS-HIGH QUALITY SERVICES - customizou o programa ProLojas para atender de forma mais eficiente as lojas que comercializam calçados e bolsas. O sistema aplicativo está sendo implantado em duas grandes redes.

As modificações do software para atender a esses tipos de usuários, possibilitam informações e operações através de uma administração descentralizada, mas com controles corporativos e dados consolidados pela central.

Os controles de estoques e o gerenciamento da logística passam a ser operados também por grade - tamanho e cor. Isso permite um controle mais apurado dos volumes necessários e das tendências de demanda de cada ponto de venda.

Voltado para empresas que atuam na área de comércio, o ProLojas está com novos recursos em relação à manipulação de valores, sendo suas respectivas siglas e referências definidas pelo sistema, ou seja, pode-se controlar as finanças em URVs, CR\$ ou US\$.

Foram criadas funções de controle de "Meta de Vendas", comissões de vendedores e houve a integração do sistema com livros fiscais e com a contabilidade gerencial.

Os relatórios de acompanhamento orçamentário, passa a exibir um comparativo entre compras e vendas.

O Sistema aplicativo possibilita ainda a visualização de todos os relatórios em tela, permitindo que sejam exportados para outros sistemas.

disponibilizando a seus clientes a venda com imagens dos imóveis e produtos; associações de classes, clubes, pequenas, médias e grandes empresas e grupos multinacionais, oferecendo o sistema de correio eletrônico para funcionários e clientes, permitindo até mesmo que alguns deles possam exercer suas atividades em casa.

É um sistema agil e eficiente. Seu preço básico é de US\$ 340, versão português. Para configuração básica é necessário um PC AT 386 SX com 4 MBytes de memória, Winchester de 120 MB e um modem. O programa em si ocupa 10 MBytes de disco.

de ganhos de capital, correção automática do custo de aquisição de bens são algumas das funções executadas pelo software.

O tempo médio dispensado para a elaboração de uma declaração completa de pessoas físicas, por um digitador profissional é de 20 minutos. As declarações podem ser impressas em formulários oficiais (continuo ou plano).

Constantemente atualizado para as novas leis fiscais, o programa não é descartável podendo ser aproveitado por vários períodos.

O preço para usuários de redes é de 2.700 URVs e a empresa aceita pedidos por telefone.

CRAZY SOFT INFORMÁTICA

TEL: (011) 456-8373

Av. Tiradentes, 433 sala 5 - Diadema - SP - CEP: 09911-190

MENORES PREÇOS

Disco c/ gravação:

Disco 5 1/4 DD	- URV 1,00
Disco 5 1/4 HD	- URV 1,50
Correio	- URV 2,50
(para cada 20 Diskettes)	

Pedidos: por carta ou fone de Seg. a Sex das 9:00 as 19:00 aos Sáb. das 9:00 as 15:00
relacione o Nome e a Quantidade de discos de cada programa.

Pagamento: envie um cheque nominal a RICARDO FREIRE BEZERRA no valor total de seu pedido, ou faça um depósito na seguinte conta: BRADESCO Ag. 0272-0 CC. 0107494-6
Envie xerox do depósito junto ao pedido, não esquecer de adicionar a taxa de correio.
Solicite catálogo grátis com a completa relação de jogos e aplicativos.

OS MELHORES JOGOS PARA PC-XT-AT

NOVIDADES	AÇÃO - AVENTURA	ADVENTURE - RPG	SIMULADORES	CASSINOS
ALONE IN THE DARK II	05 HD 007 LICENCE KILL	02 DD ALONE IN THE DARK	05 HD 688 ATTACK SUB	BATTLE CHESS WINDOWS
ALTERED BEST	01 HD ASTERIX	02 DD AMAZON	01 DD B-10 TANK BERTHIER II	BATTLE CHESS 4000
B-WING (MISSSES)	01 HD BABY JO IN GOING HOME	01 HD BATMAN THE RETURN	08 DD ACES OF PACIFIC	08 HD CHESS MANIAC 5 BILLIONS
BLADE OF DESTINY	03 HD BACK TO FUTURE II	01 HD CARMEN S. DIEGO DELUXE	03 HD AIR WARRIOR	12 HD CHESS MASTER 3000
BODY BLOW	01 HD BARBARIAN	01 DD DARK LAND	03 HD B-17 FLYING FORTRESS	01 HD CHESS MASTER WINDOWS
COMANCHE OVERKILL	03 HD BATMAN THE MOVIE	01 HD DARK SEED	05 HD BATTLE BRITAIN 1942	01 HD JIMY WHITE SNOKER
DOOM	05 HD BRUCE LEE LIVES	03 DD DUNE II	01 HD BATTLE HAWKS 1942	02 DD MONOPOLY FOR WINDOWS
DRAGON'S LAIR IV	05 HD CABAL	02 DD ECO'S QUEST	02 DD BLUE MAX	02 DD POKER FOR WINDOWS
JUNGLE II	04 HD CAPTAIN COMIC II	01 HD EMIR II	05 DD F-14 TOM CAT	01 HD SARGON 5
EIGHT BALL DELUXE	02 HD COLORADO	02 DD EYE OF BEHOLDER II	01 HD F-15 STRIKE EAGLE III	01 HD SILVER BALL
EPIC	06 HD COMMANDER KEEN VI	01 HD FIVEL IN AMERICAN TAIL	06 DD F-16 COMBAT PILOT	02 DD SIRUP POKER III
FLASH BACK	03 HD CONTRA	01 DD GALLIONS OF GLORY	01 DD FALCON 3.0	01 HD TRISTAN
GHOSTING II	02 HD CRYSTAL CAVES	02 DD GOBLINS	02 DD FLIGHT SIMULATOR 4.0	01 HD VEGAS GAMBLER
HOME ALONE II	02 HD CYBERGIGANT RANGER	04 DD HULK	02 DD GREAT NAVAL BATTLE	01 HD RACIOCINIO
INDY CAR RACING	03 HD DICK TRACY	06 DD IND. JONES PATE ATLANTIS	03 DD GUNSHIP 2000	
JORDAN IN FLIGHT	02 HD DOUBLE DRAGON III	01 HD INSPECTOR GADGET	03 DD JET FIGHTER II	
JURASSIC PARK	04 HD DRAGON'S LAIR III	01 HD KEEN'S OF QUEST VI	02 DD LHX ATTACK CHOPPER	01 DD BLOCK OUT
KEEN'S LABIRINT	01 HD EL CAPITAN TRUENO	12 DD LEGEND OF KYRANDIA	01 HD M-1 TANK PLATOON	01 HD BRIX
LEGEND OF KYRANDIA II	08 HD GHOST 'N' GOBLINS	01 DD LOOM	02 DD MIC-29 FULCRUM	02 DD CD-MAN
LEISURE SUIT LARRY V	08 HD GHOSTBUSTERS II	01 HD MIGHT & MAGIC III	01 DD RED BARON	01 HD CREEPERS
LEMMING'S THE TRIBES	02 HD GODS	01 DD REX NEBULAR	01 HD SHERMAN M-4	03 DD EAGLES...IRIS III
LINKS 386 PRO (SVGA)	04 HD GOLDEN AXE	02 DD ROBIN HOOD	01 HD SKI CHASE	01 HD INCREDIBLE MACHINE
LOTUS SPIRIT TURBO	01 HD GRENMLNS II	01 DD STAR TREK V	06 DD STUNT ISLAND	01 HD J-BIRD
MANIAC MANSION II	07 HD HOME ALONE	02 DD ULTIMA UNDERWORLD	04 DD TORNADO	02 DD JIG SAW PUZZLE
MARXIE BROS IS MISSING	05 HD IND. JONES LAST CRUSADE	02 DD VINGANCE OF ESCALIBUR	01 HD WOLF PACK	01 HD LEMMING'S
MONKEY ISLAND III	06 HD JILL OF THE JUNGLE II			01 DD MAXINE HEADBOOM
MORTAL KOMBAT	03 HD KARATEKA			03 DD MICKEY MOUSE
NIGEL MANSSELL	02 HD MARIO BROSS			02 DD PACK GAMES WIND.
OSCAR	01 HD MEGA MAN			01 HD PUSH OVER
PINBALL FANTASIES	02 HD MOONWALKER			01 DD SOKOBAN
PIRATES GOLD	06 HD OPERATION WOLF			03 DD SQUARES
PRINCE OF PERSIA II	05 HD PANZA KICK BOXER			01 DD SUPER TETRIS
RETURN OF PLATOON	05 HD PIT FIGHTER			01 DD TETRIS
ROBocop 3D	04 HD PREDATOR II			02 DD WELLTRIS
SAN & MAX	07 HD PRINCE OF PERSIA			01 DD X-MAS LEMMING'S
SANGO FIGHTER	03 HD RAMBO III			01 DD X-ROCK
SHADOW OF THE COMET	05 HD RENEGADE			
SHADOW PRESIDENT	03 HD ROAD RUNNER			
SHERLOCK HOLMES	10 HD ROBOCOP			
SIM CITY 2000	02 HD ROGER RABBIT			
SPACE HULK	04 HD SHINOBI			
SPEED RACER	03 HD SIMPSONS II			
STAR TREK JUDGEM. RIT	11 HD SPACE ACE II			
SUPER FIGHTER II	06 HD SUPER CONTRA			
TASK FORCE 1942	06 HD TARANQUA NINJA III			
TERMINATOR RAMPAG	06 HD TERMINATOR II			
THE LOST VIKINGS	01 HD THE FIRST SAMURAI			
TORNADO	03 HD THENDER II			
ULT. UNDERWORLD II	05 HD TOM & JERRY			
ZOOL	01 HD WOLFEINSTEIN 3D			
		X-WING	05 HD VETTE	01 HD SEX
		XENON II	03 DD WORLD CIRCUIT	05 DD SUPER PORNO

APLICATIVOS PARA PC-XT-AT

3D IMAGE	ED. GRÁFICO 3D	01 DD	LYRA (SB)	ED. MUSICAL	01 HD	1000 ICONES	ICONES P/ WINDOWS
GD II	FORMATADA COM 800KB	01 DD	MODPLAY	DEMO MUSICAL	01 HD	AFTER DARK II	PROTEÇÃO DE TELA
ADVENTURE TOOLS KIT	ED. 3DGS	02 DD	MUSICAS .MOD	COLECAO DE MUSICAS	10 HD	BB VIEW	CARREGAR DE TELAS
AMNEZIA	DEMO GRAF / MUSIC	01 HD	NEVERLAND 2	ED. GRÁFICO	01 HD	DIRECTORY INFORMATION	FERRAM. WINDOWS
AQUARELA	ED. GRÁFICO	01 DD	NEVER LOCK 93	DESTRAV. DE JOGOS	01 HD	ENCORE (S.BLASTER)	EDITOR MUSICAL
ARI 2.21	COMPACTADOR	01 DD	NST - NOISE TRACER	ED. MUSICAL	10 DD	FM SONG PLAYER (SB)	ED. MUSICAL
ARTIST	ED. GRÁFICO	01 DD	ORACLE	TAROT & T CHIROS	01 DD	FISH 3	PROTEÇÃO DE TELA
ASTRO	ASTROLOGIA	03 DD	ÓRGÃO ELÉTRONICO	TECLADO MUSICAL	01 DD	FONTS FOR WINDOWS II	NOVOS TIPOS DE LETRAS
ATLAS PC	ENCICLOPEDIA	01 DD	PASCAL TOOLS	UTIL. PARA PASCAL	03 DD	ICON-HEAR-IT	ICONES ANIM/BGM
EDM IN THE BOX (SB)	ED. MUSICAL	01 HD	PC GLOBE 4.0	ENCICL. GEOGRAFICA	01 HD	KWIK DRAW	EDITOR CAD
BANNER MANIA	ED. DE PADAS	01 DD	PC ORGANIZER	GERADOR DE MENUS	01 DD	MIDI COLLECTION #1	MUSICAS .MID
BAR CODE	ED. CODIGO DE BARRA	01 DD	PC WRITE	ED. TEXTO	01 DD	MODPLAY FOR WINDOWS	PROGRAMA MUSICA
CHECK IT	CHECK-UP DE MICRO	01 DD	PK ZIP 2.04	COMPACTADOR	01 DD	MORE WAVES II	EFEITOS SONOROS
COLLAGE	ED. DE SLIDE	01 DD	PRINT MASTER	ED. CARTAZES	01 DD	MOVE FOR WINDOWS	COPIADOR
COMPUSHOW 2	DEMO DE TELA	01 DD	PROF. DOS	CONV. * BAT P. * EME	01 DD	NLS FILES FINDER	COMPACTADOR
CRYSTAL	GRÁFICOS 3D	01 DD	PROF. INGLÊS	ENGINA INGLÊS	02 DD	PICTURES ABC	PROGRAMA INFANTIL
DATA PV 147	DESTRAV. DE JOGOS	01 DD	SKY GLOBE	DESKTOP PUBLISHER	08 DD	TIME FRAM	PROGRAMA INFANTIL
Dazzle	DEMO GRÁFICO	01 HD	THE MUSIC CONSTRUT.	MAPA ESTRELAR	01 DD	WINDOWS UTILITIES	SONS P/ SPEAKER
DESIGN CAD 2-D	ED. CAD	06 DD	TURBO FLOW	ED. DE FLUXOGRAMA	01 DD	WIN WAVE (S.BLASTER)	RELOGIO AUTOMATICO
DIGI PAINT 2.0	ED. GRÁFICO	01 HD	VISUAL COMPOS. (AD)	ED. MUSICAL	01 HD	THE MOON TOOC	MAPA LUNAR
DISK DUPE 4.01	COPIADOR	01 DD	VISUAL PLAYER 2.0	DEMO MUSICAL	01 HD	WCOLDIE FOR WINDOWS	ANIMAÇÃO GRÁFICA
DISK DUPE 4.01	ED. ETIQUETAS	01 DD	VGA COPY 5.0	COPIADOR	01 HD	WINDOWS UTILITIES	MUSICAS P/ WINDOWS
DISK DUPE 4.01	ED. CIRCUITO ELET.	01 DD					FERRAM. P/ WINDOWS
ELET. WORKBENCH	ED. ENVELOPE	01 DD					01 DD
ENVELOPE LASER	ED. ETIQUETAS	01 DD					
FANCY LABELS	ED. GRÁFICO	01 DD					
PANTAVISION	FORMATADA C/ + CAPAC.	01 DD					
FDREAD & FDFORMAT	FORMATADA C/ + CAPAC.	01 DD					
GRAPH IN THE BOX	ED. GRÁFICO	01 DD					
HAUNTED HOUSE (SB)	EDITOR DE SONS	01 HD					
JM PLAYER (SB)	ED. MUSICAL	01 DD					
KICK DRAW CAD	ED. CAD	01 DD					
LABELS PRO	ED. ETIQUETAS	02 DD					
LABELS UNLIMITED II	ED. ETIQUETAS	01 HD					

**ATENÇÃO: TEMOS OS MENORES PREÇOS E PRAZOS
PARA GRAVAÇÕES (24 HORAS)**

PEDIDOS ACIMA DE 15 DISKETTES + 1 HD DE BRINDE

Bits & Bytes

IMPRESSOR DE BLOQUETO DE COBRANÇA BANCÁRIA COM CÓDIGO DE BARRAS.

A ESTRATÉGIA está colocando no mercado o seu mais novo programa produto: IMPRESSOR DE BLOQUETO DE COBRANÇA BANCÁRIA COM CÓDIGO DE BARRAS.

Com este produto as empresas passam a ter uma maior autonomia e velocidade nas suas operações. Com a impressão própria do bloqueto de cobrança a empresa gera o seu número de controle do documento, e não depende de serviços de terceiros que no final das contas acabam atrasando.

Em tempos de inflação elevada a impressão dos bloquetos de cobrança é fundamental, pois o importante é trazer o dinheiro o mais rapidamente possível para os cofres da empresa e esta tendo o controle do processo de impressão dos bloquetos pode acelerar o seu processo de cobrança.

O IMPRESSOR DE BLOQUETO DE COBRANÇA BANCÁRIA COM CÓDIGO DE BARRAS também se incorpora ao sistema de tesouraria da estratégia, que inclui: Cadastro de Fornecedores e clientes, Preenchimento de cheques, Controle de saldo bancário, Preenchimento do Doc, Contabilidade.

Este sistema é totalmente integrado, assim os lançamentos associados a uma emissão de cheques são automaticamente lançados na contabilidade, quando do preenchimento deste.

SOFTWARE ATUALIZA ÍNDICES FINANCEIROS

A VERTEX TELEINFORMATICA apresenta o software "KIRON", que atualiza valores monetários e financeiros do passado, realizando as devidas conversões para a moeda corrente e outros indexadores financeiros.

O produto está baseado nos cálculos de índices financeiros mais significativos da economia. Isso leva o usuário a obter duas vantagens básicas: a conversão de contratos e consultas em BTN's por exemplo, ou outros índices não mais existentes, para índices financeiros em vigor e a

SOFTWARE DE COMUNICAÇÃO DE DADOS EM PORTUGUES

Um novo software de comunicação de dados está sendo comercializado pela VERTEX TELEINFORMATICA LTDA. É o The Major BBS da Galacticomm, em língua portuguesa, inclusive com os manuais.

Por ser um programa modular de fácil acesso, permite flexibilidade em suas aplicações. Distribui dados e informações. Permite de 2 a 256 conexões simultâneas. Como é um programa bastante desenvolvido nos Estados Unidos, existem mais de 500 adicionais, alguns deles disponíveis no Brasil. Isso comprova sua modularidade e diversidade de uso, que pode ir desde lazer (jogos) ao acesso especializado de informações com base de dados e recuperação textual.

THEMAJOR BBS DA GALACTICOMM pode ser utilizado em supermercados e grandes magazines - para venda direta com cartão de crédito; imobiliárias e revendas de veículos, disponibilizando a seus clientes a venda com imagens dos imóveis e produtos; associações de classes, clubes, pequenas, médias e grandes empresas e grupos multinacionais, oferecendo o sistema de correio eletrônico para funcionários e clientes, permitindo até mesmo que alguns deles possam exercer suas atividades em casa.

É um sistema agil e eficiente. Seu preço básico é de US\$ 340, versão português. Para configuração básica é necessário um PC AT 386 SX com 4 MBytes de memória, Winchester de 120 MB e um modem. O programa em si ocupa 10 MBytes de disco.

atualização de custo de bens adquiridos em anos anteriores.

O software facilita o processo de conversão de valores de anos anteriores em vários índices atuais, entre eles URV, dólar, IGP-M, INPC, IPC.

Se você quer saber se fez um bom negócio ao adquirir um bem em consórcio ou em prestações basta utilizar o programa. A atualização é diária e é realizada através de uma BBS.

Seu preço é de 65 URV's. Incluído assinatura por um mês na BBS ponto de Encontro.

APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente no seu PC

COMANDOS TRADUZIDOS PARA O NOSSO IDIOMA

Acompanha disquete 5 1/4 com exercícios

Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado e nominal à AUDIT SYSTEM SERVIÇOS LTDA., CAIXA POSTAL N.25096 - RIO DE JANEIRO - CEP:20552-970 no valor total do pedido já incluída as despesas postais. Tel./Fax: (021) 571-5903

TABELA DE PREÇOS

CURSO	APOSTILA	PROTEÇÃO CURSOS E MATERIAIS
*MS-DOS 5.0	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*WordStar 5.0/6.0	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Lotus 123	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Quattro Pro	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*dBase III Plus Interativo	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*dBase III Plus Programado	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Clipper 5.01 Básico	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Ventura Publisher - Edit.El.	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Windows 3.1	<input type="checkbox"/> US\$35.00	
*Visual Basic	<input type="checkbox"/> US\$35.00	

Dolar comercial do dia da remessa do pedido

Nome:..... Endereço:..... TEL.:.....
Cidade:..... Est.:..... CEP:.....
Assinatura:.....

GLOBALSOFT INFORMATICA Tel: (011) 214-0289

R. Barão de Itapetiniga, 297 - sala 44 - SP CEP 01042-001 (a 5 mts. do metrô República)

Preços (Discos incluidos): HD 1.8 URV - DD 1.4 URV

Garantia : 60 dias contra vírus e defeitos.Taxa de correio a cada 15 discos: 2.0 URV

PROMOÇÃO DO MÊS:Concorra a 1 Placa de Som e mais 4 Superprêmios

A cada 10 cópias com disco, ganhe uma à sua escolha;a cada 50 cópias, ganhe 09

JOGOS PARA PC-XT / AT

CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	AÇÃO E AVENTURA										PORNO E ERÓTICOS									
	Ultimas Novidades			JOGOS EM HD																					
JO328	ACES OVER EUROPE	03 HD	JO601	1000 MIG LIAS	02 HD	JO001	007 JAMES BOND	06 DD	JO075	BILL ELLIOT NASCAR GP	04 DD	JO154	DINO WARS	07 DD											
JO347	AIR DUEL	04 HD	JO602	ALONE IN THE DARK	04 HD	JO012	AARGH!!!	02 DD	JO094	BUICK DIMENSIONS	02 DD	JO351	POPULOUS	02 DD											
JO344	ALONE IN THE DARK II	05 HD	JO603	AMAZON	04 HD	JO026	ALFO O.E. TEMBO	01 DD	JO123	CISCO HEAT	01 DD	JO443	SEMAN	02 DD											
JO349	ATAC	02 HD	JO604	ANCIENT ART OF WAR IN STICKS	04 HD	JO031	ARMED BEAST	04 DD	JO147	CRAZY CARLS II	01 DD														
JO357	BATTLE CRUISER 3000	09 HD	JO605	BAT-UP FLYING FORTRESS	05 HD	JO044	ASTEROIDS	04 DD	JO202	FERUAR F-1	02 DD														
JO352	BLAKE STONE	02 HD	JO606	BATMAN RETURNS	07 HD	JO045	AXE OF RANCE	02 DD	JO212	FORD SIMULATOR I	01 DD														
JO358	BODY BLOW	01 HD	JO607	BATMAN IN THE HOUSE	01 HD	JO050	BEST BACK TO THE FUTURE II	02 DD	JO213	FORD SIMULATOR II	02 DD														
JO378	CHESS MASTER 4000 TURBO (WIN)	03 HD	JO608	CAR & DRIVER	04 HD	JO051	BEST BACK TO THE FUTURE II	05 DD	JO214	GRAND PRIX CIRCUIT	04 DD														
JO348	COMANCHE MISSIONS 2	03 HD	JO609	CARRIERS AT WAR	02 HD	JO052	BEST DUDES	02 DD	JO229	GRAND PRIX UNLIMITED	01 DD														
JO375	DISCOVERIES OF THE DEEP	04 HD	JO610	CASETTES II	05 HD	JO053	BATMAN THE MOVIE	04 DD	JO233	HARD DRIVE I	02 DD														
JO347	DUKE NUKEM 2	01 HD	JO611	CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	07 HD	JO054	BRUCE LEE LIVES	03 DD	JO237	HARD DRIVE II	02 DD														
JO379	FIELD OF GLORY	04 HD	JO612	CHESS MANIAK 5 BILLION AND 1	12 HD	JO055	BUDOKAN	02 DD	JO238	HARLEY DAVIDSON	02 DD														
JO350	CHINATOWN NEW YORK	01 HD	JO613	CHINA MISSION	05 HD	JO102	CAPONE	03 DD	JO242	INDIANAPOLIS 500	02 DD														
JO345	CELESTIAL PARIS	01 HD	JO614	COMMANDER	04 HD	JO133	CONAN THE CIMMERIAN	07 DD	JO499	IRON MAN SUPER OFF ROAD	02 DD														
JO351	CELESTIAL SAN FRANCISCO	06 HD	JO615	COMMANDER KEEN V	01 HD	JO134	COME WAVE	01 DD	JO500	IRON MAN SUPER OFF ROAD	02 DD														
JO342	GABRIEL NIGHT	11 HD	JO616	COMMANDER KEEN VI	01 HD	JO135	DAVID WOLF	01 DD	JO501	IRONMAN SUPER OFF ROAD	02 DD														
JO345	JURASSIC PARK	04 HD	JO617	CREEPERS	01 HD	JO145	DEAD STEWARD	01 DD	JO502	LOMBARD RALLY	02 DD														
JO344	LEISURE SUIT LARRY VI	06 HD	JO618	DEATH II	04 HD	JO152	DICE TRACE	04 DD	JO511	MARIO ANDRETTI RACING	05 DD														
JO373	LOST IN TIME	12 HD	JO619	DECO QUEST II	01 HD	JO158	DOUBLE DRAGON II	03 DD	JO512	NEW GP MOTORCICLES	01 DD														
JO348	LOST VIKINGS	01 HD	JO620	DEER SEED	05 HD	JO165	DRAGON LAIR II	12 DD	JO513	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO343	MASTER OF ORION	05 HD	JO621	DERTLANDS	11 HD	JO220	GAUNTLET II	02 DD	JO514	OFF SHORE WARRIOR	02 DD														
JO344	MORTAL KOMBAT	03 HD	JO622	DAY OF THE TENTACLE	07 HD	JO221	GHOST BATTERS II	04 DD	JO515	OFF SHORE WARRIOR	02 DD														
JO345	POCAHONTAS QUART	12 HD	JO623	DAUGHTER OF THE SERPENTS	06 HD	JO224	GOLDEN AXE	02 DD	JO516	OFF SHORE WARRIOR	02 DD														
JO344	POCAHONTAS QUART	04 HD	JO624	DEADAGERS LAIR IV	05 HD	JO225	HORROR ZOMBIE	03 DD	JO517	OFF SHORE WARRIOR	02 DD														
JO345	POCAHONTAS QUART	05 HD	JO625	DEATH II	04 HD	JO226	HEAVY METAL	01 DD	JO518	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO346	SAM & MAX	03 HD	JO626	ECO QUEST II	05 HD	JO227	HIGHWAY 2000	02 DD	JO519	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO346	RANGO FIGHTER	01 HD	JO627	EL FISH	04 HD	JO228	IDIOT'S PARADE	02 DD	JO520	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO346	STAR WARS	01 HD	JO628	GOBLINS II	03 HD	JO229	IMPERIAL STRIKE	02 DD	JO521	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO345	STAR WARS 2025	04 HD	JO629	GUN SHOOT 2000 ISLAND & ICE	03 HD	JO230	INFERNO	02 DD	JO522	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO345	STAR WARS 2025	05 HD	JO630	INFERNO	02 HD	JO231	INFERNO	01 DD	JO523	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO343	THE HAND OF FATE (GRENADA 2)	06 HD	JO631	EYE OF THE BEHOLDER II	04 HD	JO232	INFERNO	01 DD	JO524	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO376	THE FIGHTER (OFICIAL)	CONSULT	JO632	F-13 STRIKE EAGLE II	06 HD	JO233	INFERNO	01 DD	JO525	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO343	TOP GUN	02 HD	JO633	FEELIN AN AMERICAN TAIL	05 HD	JO234	KARATEKA	01 DD	JO526	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO374	TROLLS	03 HD	JO634	FLASHBACK	03 HD	JO235	KAROVN	02 DD	JO527	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO346	X WING / B WING	01 HD	JO635	FRONT PAGE FOOTBALL	03 HD	JO236	KAROVN	02 DD	JO528	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO345	XXX BLOOD NET	04 HD	JO636	GOLDBLINS II	03 HD	JO237	KAROVN	02 DD	JO529	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO345	XXX UNNATURAL SELECTION	07 HD	JO637	GUN SHOOT 2000	04 HD	JO238	KAROVN	02 DD	JO530	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
JO345	XXX SHADOWCASTER	06 HD	JO638	KING'S QUEST VI	05 HD	JO239	KING'S QUEST VI	01 DD	JO531	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	SOUND BLASTER PRO		JO639	LAURA'S LOVE DAD, OF AMON RA	05 HD	JO240	KING'S QUEST VII	01 DD	JO532	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	150 URV'S		JO640	LAURENCE OF LOUDOUN	04 HD	JO241	KING'S QUEST VII	01 DD	JO533	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	SOUND BLASTER 16		JO641	LEMMINGZ II "THE TRIBES"	05 HD	JO242	KITTY KAT	01 DD	JO534	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	245 URV'S		JO642	LODGE OF THE KING	05 HD	JO243	KITTY KAT	01 DD	JO535	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	FAX/MODEM		JO643	LOG IN LOS ANGELES	05 HD	JO244	KITTY KAT	01 DD	JO536	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	80 URV'S		JO644	LUCK OF TEMPTRESS	02 HD	JO245	KITTY KAT	01 DD	JO537	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	EDUTAINMENT CD 16		JO645	MAELSTROM	01 HD	JO246	KITTY KAT	01 DD	JO538	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	730 URV'S		JO646	MANTIS SPEECH PACK	03 HD	JO247	KITTY KAT	01 DD	JO539	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	MIDI KIT		JO647	MARIO IS MISSING	05 HD	JO248	KITTY KAT	01 DD	JO540	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	75 URV'S		JO648	MIGHT AND MAGIC III	03 HD	JO249	KITTY KAT	01 DD	JO541	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	JOYSTICK DE MAO		JO649	MIGHT AND MAGIC IV	05 HD	JO250	KITTY KAT	01 DD	JO542	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	35 URV'S		JO650	MAGIC CANDLE III	03 HD	JO251	KITTY KAT	01 DD	JO543	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	CONSULTE		JO651	MARSHAL DULKEY FOR WIN.	02 HD	JO252	KITTY KAT	01 DD	JO544	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	TAMBEM		JO652	MISSION	01 HD	JO253	KITTY KAT	01 DD	JO545	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	PREÇOS DE		JO653	REX NEILAR	10 HD	JO254	KITTY KAT	01 DD	JO546	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	MICROS		JO654	REX NEILAR	10 HD	JO255	KITTY KAT	01 DD	JO547	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	IMPRESSORAS		JO655	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO256	KITTY KAT	01 DD	JO548	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	E OUTROS		JO656	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO257	KITTY KAT	01 DD	JO549	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	ACESSÓRIOS		JO657	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO258	KITTY KAT	01 DD	JO550	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	ENTREGAMOS		JO658	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO259	KITTY KAT	01 DD	JO551	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	EM TODO O		JO659	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO260	KITTY KAT	01 DD	JO552	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	BRASIL		JO660	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO261	KITTY KAT	01 DD	JO553	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	ESTRATÉGIA		JO661	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO262	KITTY KAT	01 DD	JO554	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	CARROS, MOTOS		JO662	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO263	KITTY KAT	01 DD	JO555	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	EDUTAINMENT		JO663	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO264	KITTY KAT	01 DD	JO556	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	EDUTAINMENT		JO664	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO265	KITTY KAT	01 DD	JO557	OFF SHORE WARRIOR	01 DD														
	EDUTAINMENT		JO665	REX NEILAR HOLMES	05 HD	JO266	KITTY KAT	01 DD	JO558	OFF SHORE WARRIOR</															

Heavy Metal no Windows

Veja como mergulhar fundo no Windows programando em "C"

Cleuton Sampaio

Temos visto muitos aspectos do ambiente Windows, mas até agora somente utilizamos o VISUAL BASIC. Mas existem outras linguagens que podem ser utilizadas para gerar aplicativos Windows. Por isto estamos dando início a um novo trabalho, que é explorar os softwares disponíveis para criação de aplicativos.

Começaremos pelo "C", seguindo por outras linguagens disponíveis, de modo a oferecer a você opções para desenvolver seus programas para este ambiente.

Vamos tentar estudar as linguagens de um ponto de vista macro, ou seja, sem entrar em detalhes que comprometam o bom entendimento e sem resumir demais, para que você tenha uma noção precisa dos recursos e possibilidades de cada uma delas.

Como o "C" para Windows é um assunto bem extenso, teremos que trabalhar como JACK O ESTRIPADOR: em partes!

POR QUE HEAVY METAL?

Como no inferno de Dante, todo livro de linguagem "C" deveria começar assim: "Abandonai todas as esperanças, ó vós que entrais!". Sou exagerado? Talvez... mas em qual outra linguagem poderíamos fazer isto:

```
strcpy(String_a,  
    (TB_C == SC_TESTE) ? "TESTE" :  
    (TB_C == SC_DES) ? "DESENV":  
    (TB_C == SC_PROD)? "PROD" : "OUTROS");
```

ou isto:

```
if(fp=fopen("C:\\teste.dat","rb"))
```

ou ainda isto:

```
_asm { mov bx, OFFSET hal
```

```
    mov cx, [bx]hal.same_name  
    mov si, [bx].weasel }
```

hein?

Para que você não me entenda mal, eu gosto de programar... gosto muito mesmo! E já fiz vários programas em "C". Depois de algum tempo, fui rebuscar um programa meu e não consegui entendê-lo a primeira vista... Tive que analisar cuidadosamente a listagem e ainda tenho dúvidas!

O "C" foi criado com a finalidade de substituir o Assembly das máquinas, geralmente proprietário, por uma linguagem comum, que pudesse ser portada para outros ambientes. Neste aspecto, o UNIX tem esta vantagem, pois o "C" está para ele assim como o Assembly está para o DOS.

O "C" tem inúmeras vantagens sobre o Assembly, por exemplo:

- O "C" é uma linguagem de nível médio.
- Com o "C" o programador escreve menos.
- O "C" pode ser mais inteligível.

Isto demonstra o porquê da popularidade desta linguagem no mundo micro.

Meu primeiro contato com o "C" foi de raspão, e ainda no velho e bom MSX. Detestei de cara! Só comecei a gostar um pouco do "C" quando tive que desenvolver um programa utilitário para PC e minhas opções eram o (argh!) Assembly (desculpe Renato!) e o "C".

QUAL A VANTAGEM DO "C" NO WINDOWS?

Bem, para começar o Windows é feito em "C"... se isto não basta, qualquer coisa mais esperta nele tem que ser feita em "C"... o VISUAL BASIC é feito em "C" etc etc etc.

Sempre fui um ardoroso defensor do VISUAL BASIC, porém tenho que reconhecer que somente usando linguagem "C" podemos tirar o máximo proveito do Windows.

Criar DLL's, interagir totalmente com a API do Windows e

criar CUSTOM CONTROLS para o VISUAL BASIC são coisas possíveis apenas para quem programa em "C".

Realmente, um programa "C" para Windows é muito extenso e complexo. Existem muitos detalhes envolvidos que, diferente do VISUAL BASIC, você tem que se preocupar. Apesar de existirem ferramentas para facilitar a vida do programador "C", por exemplo a QuickCase:W, ainda é bem mais difícil programar nesta linguagem.

Existem vários pacotes de "C" para Windows:

- Microsoft Quick C for Windows
- Microsoft C/C++
- Microsoft VISUAL C++
- Borland C++
- Borland Turbo C++ for Windows

e outros.

Neste caso, estou utilizando o Quick C for Windows porque é o que tenho disponível. É verdade que o VISUAL C++ é bem mais sofisticado, porém com o Quick C é possível fazer tudo o que desejarmos.

A ESTRUTURA DE UM PROGRAMA "C" NO WINDOWS

Um programa "C", mesmo em DOS, é composto por mais de 1 arquivo, pois temos o Fonte (*.C) e os Includes (*.h). No Windows um programa em "C" é composto por pelo menos 4 arquivos-fonte:

- .C : Código Fonte do programa.
- .H : Includes (definições etc).
- .DEF : Definição dos Módulos da Aplicação.
- .RC : Definição dos Recursos da Aplicação.

Na figura 1 temos o esquema de um programa "C" sendo compilado e linkeditado.

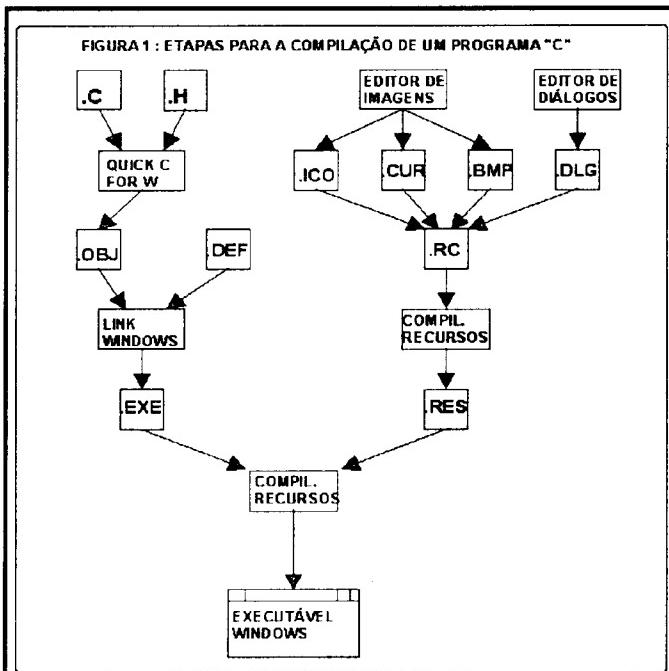


FIGURA 1

GERADOR DE APLICATIVOS PROMOÇÃO 199,00 URV'S

O "MIRO" possibilita o desenvolvimento de sistemas completos, com rotinas de inclusões, Consultas, Relatórios, etc., sem que seja necessário digitar nenhuma linha de programação.

Os "fontes" gerados pelo "MIRO" também possibilitam que usuários com conhecimento em linguagem de programação façam, manualmente, alterações ou inclusões de rotinas específicas, que serão geradas junto com o aplicativo.

Com interface super amigável, o "MIRO" apresenta-se como a mais "fácil" e "completa" ferramenta de programação do mercado.

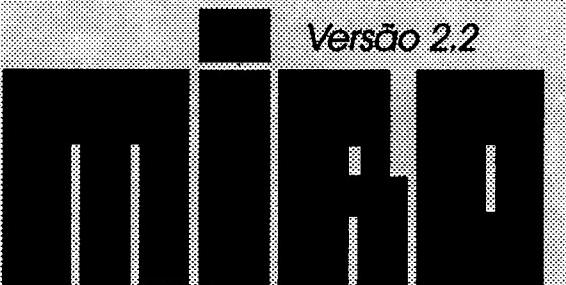


Miro
Informática Ltda.

LIGUE AGORA
(085) 251.1379

Rua: Dr. Pedro Borges 20 - Sala 1006 - Centro
60035 - 110 - Fortaleza - Ce

Versão 2.2



para "Clipper" e "Joiner"

GRÁTIS
Contabilidade e
Controle Bancário
com fontes

Temos o Código Fonte do programa, ou seja: aquilo que você codificou, juntamos com os Includes (*.h) que seu programa utiliza, por exemplo: string.h, dos.h e windows.h, além de quaisquer outros que você tenha criado. Estes dois arquivos são os que existem normalmente em qualquer programa "C" para DOS. Vamos ver agora os passos para desenvolver um programa "C" para Windows (consulte a figura 1):

1) COMPILAÇÃO DO PROGRAMA FONTE:

- Compilamos o arquivo fonte (*.C) e os Includes (*.H) no Quick C for Windows.

2) LINKEDICAÇÃO DO MÓDULO PRINCIPAL DO PROGRAMA:

- Criamos um arquivo de definição do módulo (*.DEF), que contém informações necessárias para se criar uma aplicação Windows, como: Nome, Tipo de Windows (versão do Windows), informações sobre o segmento de código (se é móvel ou fixo), informações sobre o segmento de dados e as funções exportadas (aqueles que o Windows pode chamar dentro do seu programa).

- O Objeto e o arquivo DEF são utilizados pelo LINKW para gerar um programa executável, que ainda não está pronto para rodar.

3) JUNÇÃO DOS RECURSOS:

- Recursos, para um programa Windows, são Ícones, BitMaps, CURSORES e Caixas de Diálogos (janelas utilitárias: Abrir arquivo, informar erros etc).

- Você pode criar as figuras com o EDITOR DE IMAGENS do Quick C ou com qualquer outro programa gráfico. A definição de diálogo é criada com o EDITOR DE DIÁLOGOS do Quick C.

- Depois defina todos os recursos utilizados em um arquivo texto, chamado de Resource Script File, ou *.RC. Neste arquivo você indicará os menus, BitMaps, Ícones, CURSORES, Diálogos etc que o seu programa utilizará.

- O Compilador de Recursos terá como entrada o seu arquivo *.RC e irá gerar um arquivo objeto com os Recursos incluídos (*.RES).

4) MONTAGEM FINAL DO PROGRAMA:

- O próprio Compilador de Recursos insere o *.RES no arquivo executável gerado na etapa 2, e temos uma aplicação Windows pronta para rodar.

Complicado, não? Mas normalmente os compiladores "C" para Windows possuem um IDE (Integrated Development Environment) que faz tudo isto para você automaticamente.

COMO O WINDOWS INTERAGE COM O PROGRAMA?

O Windows interage com seu programa de maneira diferente do DOS. No DOS, quando um programa "C" é executado, o controle é passado para a função MAIN, que por sua vez comanda o programa todo. No Windows, quando um programa é iniciado, a função WINMAIN recebe o controle, inicializa as Janelas e fica em um Loop especial, chamado de MESSAGE LOOP (loop de mensagens), onde fica em constante comunicação com o Windows, para ver se há alguma Mensagem para o programa. Quando o usuário move o Mouse ou aciona alguma tecla, é gerado um INPUT de HARDWARE, que é passado para o Windows. Por sua vez o Windows identifica qual é a aplicação que o usuário estava utilizando e coloca a Mensagem em sua fila. O programa recebe a mensagem no MESSAGE LOOP e a envia para a FUNÇÃO DE JANELA que controla a Janela na qual foi acionado o Hardware. A FUNÇÃO DE JANELA é uma função que recebe todas as Mensagens de uma determinada Janela e as processa. Tipicamente é um CASE imenso com alternativas para todas as Mensagens que interessam ao programa. Na figura 2 temos uma exemplificação disto.

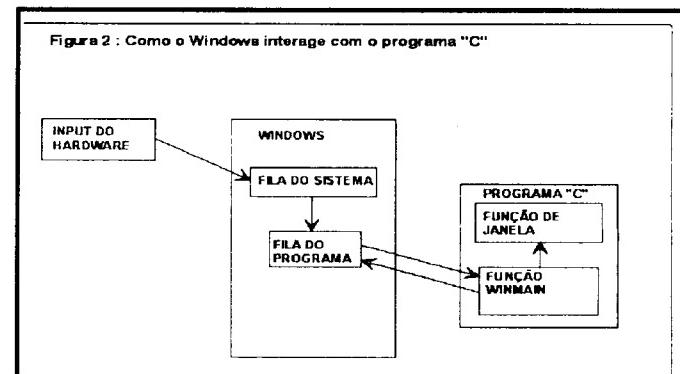


FIGURA 2

Bank Soft
Informática Ltda.

Shareware, Jogos e Aplicativos para Micros PC/XT/AT
Peça já seu catálogo gratuito pelo telefone : (011) 293-7957
ou pela Caixa Postal : 14.181 - Cep : 02799-970.
Não Perca Tempo !!! Grande Promoção de Lançamento :
Discos: 360 Kb = US\$ 1,2 - 1.2 Mb = US\$ 1,6 - 1.4 Mb = US\$ 2,2 (Dólar Comercial)
E ainda na compra de cada 10 discos, grátils 1 cópia de 360 Kb.

Nas próximas edições abordaremos melhor este aspecto, explicando e exemplificando o que é o MESSAGE LOOP, a FUNÇÃO DE JANELA etc. O importante agora é que você saiba que o Windows se comunica com o seu programa todo o tempo, utilizando Mensagens que você deve retirar da FILA DO PROGRAMA, e quem recebe o controle do processamento é a FUNÇÃO DE JANELA. Em outras palavras, seu programa fica aguardando até que algum EVENTO ocorra para processá-lo.

PRINCIPAIS DIFERENÇAS DO "C" PARA DOS E DO "C" PARA WINDOWS

Como vimos, existem muitas diferenças estruturais, mas principalmente:

- Uso da interface gráfica do Windows.
- Entrada através de Filas.
- Multitarefa.
- Intercâmbio de dados entre programas.

No início, o intrépido que desejasse programar em Windows, teria que se aventurar com o WINDOWS SYSTEM DEVELOPMENT KIT, que era uma tortura chinesa para o programador... Hoje temos vários pacotes de "C" que tornam nossa vida mais fácil. Eu estou usando o Quick C for Windows, versão 1.0, que é um pouco antigo mas atende perfeitamente às minhas necessidades. O mais recomendado é o VISUAL C++ da Microsoft, que vem com inúmeros recursos para auxiliar a criação de uma aplicação "C" para Windows. Mas, mesmo assim, nunca tente comparar

com o VISUAL BASIC, pois nada é tão fácil quanto ele. O "C" foi feito para profissionais que desenvolvem software e para curiosos que desejem "futucar" coisas como a WINDOWS API, as DLL's etc.

SOBRE OBJETOS

O leitor Anderson de Medeiros Lemos escreveu sobre o artigo "Programação Orientada a Objetos", de minha autoria. Ele diz que não entendeu alguns aspectos da teoria e pergunta como poderia utilizar esta técnica com o CLIPPER 5.2. Ele quer saber como poderia utilizar a OOP para dar manutenção em Bancos de Dados e pede que, caso seja possível, seja feita uma demonstração prática.

Anderson, devido a uma falha da minha personalidade eu não conheço o CLIPPER 5... meu relacionamento com ele acabou na versão SUMMER 87. Penso que o CLIPPER é uma ferramenta poderosíssima, mas não tive oportunidade de seguir adiante, pois fiquei trabalhando com OPEN ACCESS e FOX PRO. Não sei se o CLIPPER 5.2 pode trabalhar com Objetos, mas se isto for verdade, é possível fazer o que você quer, e existe até a técnica de MODELAGEM DE DADOS ORIENTADA A OBJETOS, que justamente estuda isto.

Quanto a demonstração prática, fica para a próxima pois já estou esgotando o meu espaço na revista... Mas prometo um estudo a respeito em breve. Qualquer dúvida, escreva para cá que eu posso responder mesmo pessoalmente.

Até a próxima.



CLEINTON SAMPAIO DE MELO JR é Analista de Sistemas Sênior.

RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

EXCLUSIVO PARA PC XT E AT
SOLICITE CÁTALOGO GRATUITO
ATENDEMOS ATÉ ÀS 24:00 HORAS
PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
APÓS ÀS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR
FACÀ SEU PEDIDO POR FONE OU FAX
REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
LANCAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !

031-496-6840

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS
BELO HORIZONTE - MG
CEP: 31.365-640

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

360 DD - 1,20 URV'S
 1.20 HD - 2,00 URV'S
 1.44 HD - 2,30 URV'S

LANÇAMENTOS

U.F.O. ENEMY UNKNOWN	03/HD
RAVENLOFT	07/HD
RAPTOR	03/HD
NHL HOCKEY	04/HD
BLOODNET	04/HD
THE RED CRYSTAL	05/HD
ISLE OF THE DEAD	04/HD
F-14 FLEET DEFENDER	04/HD
SSN-21 SEA WOLF	05/HD
RULES OF ENGAGEMENT II	03/HD
ULTIMA VIII - PAGAN + SPEECH	11/HD
THE ELDER SCROLLS - ARENA	08/HD
BENEATH A STEEL SKY	06/HD
BEAUTY AND THE BEAST	02/HD
DRAGON SPHERE	06/HD
COMPANIONS OF XANTH	04/HD
SYNDICATE DATA DISK	01/HD

UNNATURAL SELECTION	07/HD
MORTAL KOMBAT	03/HD
PINBALL FANTASIES	02/HD
ROBOCOP 3	04/HD
CIVILIZATION FOR WINDOWS	04/HD
PRIVATEER + SPEECH PACK	09/HD
SHADOWCASTER	05/HD
THE PATRICIAN	02/HD
RAGS TO RICHES	07/HD
STARLORD	03/HD
V FOR VICTORY PACK	02/HD
CARRIERS AT WAR II	03/HD
TERMINATOR RAMPAGE	06/HD
UNNECESSARY ROUGHNESS	03/HD
BRAM STOCKER'S DRACULA	01/HD
SIMCITY 2000 - SVGA	02/HD
RAC RALLY II - NETWORK	04/HD
RINGWORLD	07/HD

E MUITO MAIS PARA VOCÊ !

O uso da memória

Conheça, em detalhes, a organização interna da memória e veja como otimizar o seu microcomputador

Laércio Vasconcelos

Quando falamos em otimizar o uso da memória, estamos interessados em dividí-la de tal forma a chegar aos seguintes objetivos:

- a) Ativar a memória XMS e EMS
- b) Ativar a HMA e usá-la para carregar uma parte do MS-DOS
- c) Ativar os UMBs e usá-los para carregar programas residentes e drivers
- d) Deixar a máxima quantidade de memória convencional disponível

USANDO O MEMMAKER DO MS-DOS 6

O que o programa MEMMAKER faz é basicamente verificar a situação do uso da memória, principalmente no que diz respeito à área compreendida entre os endereços 640k e 1024k (memória alta), e fazer alterações nos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT, procurando criar blocos de memória alta (UMBs) e carregando drivers e programas residentes nesta área de memória usando os comandos DEVICEHIGH e LOADHIGH. Desta forma, sobrarão mais espaço livre na memória convencional. Para completar sua operação, MEMMAKER executa diversas operações de BOOT para checar os resultados obtidos com as alterações que realizou. No final, MEMMAKER apresenta um relatório de ocupação da memória, mostrando os resultados que obteve.

Antes de executar o MEMMAKER, é interessante usar o programa MEM para verificar a quantidade de memória convencional disponível.

A forma mais fácil de usar o MEMMAKER é através do seu modo automático. Desta forma, todas as perguntas que são feitas pelo usuário serão automaticamente respondidas com as respostas default. O usuário nem precisa interagir com o programa e fica apenas observando o MEMMAKER fazer o seu trabalho. Para usar o MEMMAKER desta forma, basta usar o comando:

MEMMAKER /BATCH

Os testes e alterações, assim como dois BOOTS serão executados em modo automático. Ao terminar o processamento, MEMMAKER mostra uma tela onde informa que já fez as alterações necessárias nos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. Nesta hora, o usuário deve teclar ESC para desistir das alterações feitas pelo MEMMAKER, ou então ENTER para aceitá-las. A menos que a memória do seu micro esteja extremamente bem configurada, o MEMMAKER apresentará resultados muito bons. A seguir temos o relatório apresentado pelo MEMMAKER ao final da otimização.

Microsoft MemMaker			
MemMaker terminou de otimizar a memória do seu sistema. A seguinte tabela mostra o uso da memória (em bytes) no seu sistema:			
Tipo de Memória	Antes do MemMaker	Depois do MemMaker	Mudança
Memória convencional livre:	562.688	588.768	26.080
Memória alta:			
Usada por programas	60.864	86.960	26.096
Reservada para o Windows	0	0	0
Reservada para EMS	65.536	65.536	0
Livre	64.864	38.736	
Memória Expandida:	Habilitada	Habilitada	
Seus arquivos originais CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT foram salvos como CONFIG.UMB e AUTOEXEC.UMB. Se MemMaker alterou seu arquivo de sistema do Windows, SYSTEM.INI, o arquivo original foi salvo como SYSTEM.UMB.			
ENTER=SAIR ESC=Desiste das mudanças			

FIGURA 1

O MEMMAKER é uma melhoria no sentido de tornar a memória mais útil, sem que o usuário perca muito tempo. No nosso exemplo, a memória convencional livre passou de 562.688 para 588.768bytes. Parece uma melhoria pequena, mas muitas vezes esta pequena diferença é o que determina se um programa pode ou não ter problemas de memória insuficiente.

As pessoas que perderam seu tempo aprendendo a organização da memória e todos aqueles detalhes como UMB, HMA, EMS, XMS, LOADHIGH, DEVICEHIGH, poderão estar frustradas por ser agora um conhecimento

desnecessário, já que o MEMMAKER "faz tudo sozinho". Na verdade não existe razão alguma para frustração, pois o bom e velho cérebro humano é mais eficiente que qualquer programa. É possível conseguir uma utilização de memória melhor que a obtida pelo MEMMAKER. O mesmo sistema usado no nosso exemplo pode ter a seguinte utilização da memória, obtida com o uso correto dos comandos LOADHIGH e DEVICEHIGH, além de um uso mais eficiente do EMM386:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		33K		606K
Upper	123K		116K		7K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	7.045K		3.557K		3.488K
 Total memory	 7.807K	 =	 3.706K	 +	 4.101K
Total under 1 MB	762K		149K		613K
Total Expanded (EMS)			1.408K (1.441.792 bytes)		
Free Expanded (EMS)*			960K (983.040 bytes)		
Largest executable program size			606K (620.192 bytes)		
Largest free upper memory block			5K (5.584 bytes)		
MS-DOS is resident in the high memory area.					

Enquanto isso, veja a configuração obtida com o uso do MEMMAKER:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		64K		575K
Upper	123K		85K		38K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	7.045K		3.557K		3.488K
 Total memory	 7.807K	 =	 3.706K	 +	 4.101K
Total under 1 MB	762K		149K		613K
Total Expanded (EMS)			1.408K (1.441.792 bytes)		
Free Expanded (EMS)*			960K (983.040 bytes)		
Largest executable program size			575K (588.288 bytes)		
Largest free upper memory block			32K (32.976 bytes)		
MS-DOS is resident in the high memory area.					

Quando o MEMMAKER não consegue melhorar a utilização da memória, não é colocado o relatório mostrado na figura 1. Ao invés, é colocado um aviso de que o sistema já estava configurado da melhor forma possível, e pede para que seja teclado:

ENTER: Para desistir das alterações feitas pelo MEMMAKER.
F3: Para aceitar as alterações feitas pelo MEMMAKER.

Mesmo tendo aceito as alterações feitas pelo MEMMAKER, você poderá desistir, voltando a usar seus arquivos de configuração originais. Ao iniciar seu trabalho, o MEMMAKER salva os arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS originais com os nomes de AUTOEXEC.UMB e CONFIG.UMB. Caso o MEMMAKER realize alguma alteração no arquivo SYSTEM.INI (usado pelo Windows), salvará também este arquivo com o nome de SYSTEM.UMB. Para isto, basta executar o comando:

MEMMAKER /UNDO

Isto fará com que os arquivos AUTOEXEC.UMB, CONFIG.UMB e SYSTEM.UMB sejam gravados sobre as

versões alteradas pelo MEMMAKER. É importância que o comando MEMMAKER /UNDO seja usado pouco tempo depois das alterações. Se você usar o MEMMAKER, usar o computador por vários dias, fazendo várias alterações nos seus arquivos de sistema e resolver depois de muito tempo usar o MEMMAKER /UNDO, você terá de volta a configuração vigente na ocasião do uso do MEMMAKER, e perderá as alterações realizadas durante esses dias.

Não é comum, mas é possível que durante a operação do MEMMAKER o sistema deixe de funcionar, provavelmente por alguma incompatibilidade entre programas instalados na memória alta. É possível que o computador nem consiga mais executar um BOOT. Neste caso, execute um BOOT LIMPO (Basta teclar F5 quando for apresentada a mensagem "Starting MS-DOS..."). Feito isto, execute o comando MEMMAKER /UNDO para voltar à configuração original.

OUTRAS FORMAS DE USAR O MEMMAKER

Na maioria das vezes o uso do MEMMAKER como indicamos aqui resultará em resultados muito bons. Para os usuários leigos, esta é a melhor forma de usá-lo. Entretanto, podemos usá-lo também sem o modo automático. Basta usá-lo na forma:

MEMMAKER

O programa perguntará ao usuário se quer usar o EXPRESS SETUP ou o CUSTOM SETUP. A primeira opção resulta em praticamente o mesmo resultado que usá-lo no modo automático, como apresentamos anteriormente. O modo automático corresponde a usar o EXPRESS SETUP e responder automaticamente a todas as perguntas com as respostas default. Usando o EXPRESS SETUP, é possível decidir por exemplo, se o sistema deve ou não utilizar memória EMS. Se você usa muitos programas diferentes, certamente encontrará alguns que necessitam de memória EMS. Os programas mais modernos usam quase sempre a memória XMS. Quando um usuário não utiliza nenhum programa que necessite de memória EMS, pode ganhar uma área adicional de 64 Kb para ser usada como UMB. Desta forma haverá uma maior quantidade de memória convencional livre.

Com o CUSTOM SETUP, algumas opções mais avançadas podem ser usadas. Por exemplo, é possível reservar uma parte da memória UMB para manter módulos que são usados quando o Windows executa aplicações do MS-DOS. O CUSTOM SETUP chega a ser um paradoxo, porque exige do usuário um nível de conhecimento acima da média. Os usuários que têm este conhecimento normalmente preferem otimizar o uso da memória manualmente, sem usar o MEMMAKER.

COMO OBTER AINDA MAIS MEMÓRIA CONVENCIONAL

Em algumas raras situações, pode ser necessário conseguir uma quantidade de memória convencional livre

extremamente alta, como 630 Kb ou mais. Os usuários de micros 386 ou superiores podem usar um pequeno truque para conseguir anexar aos 640 KB de memória convencional, mais 64 KB, totalizando assim uma memória convencional com 704 KB. Para fazer isto, basta usar na chamada do EMM386 o parâmetro “I=A000-AFFF”. Veja a seguir o relatório de ocupação da memória mostrado pelo comando MEM quando usamos 704 kB de memória convencional:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	704K		28K		676K
Upper	91K		43K		48K
Reserved	320K		320K		0K
Extended (XMS)*	7.077K		549K		6.528K
Total memory	8.192K		940K		7.252K
Total under 1 MB	795K		71K		724K

Observe como ficamos, neste exemplo, com 676 kB de memória convencional livre, já que estamos usando apenas 28 kB de uma memória convencional com 704 kB. Obviamente a quantidade de memória convencional livre dependerá dos programas residentes em uso no sistema.

Podemos aumentar ainda mais a memória convencional até um total de 736 kB. Basta usar como parâmetro do EMM386, “I=A000-B7FF”, ao invés do anteriormente sugerido. Por exemplo, usamos o EMM386 na forma:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM1024 FRAME=E000
I=A000-B7FF
```

Desta forma, veja como fica o relatório de ocupação da memória apresentado pelo programa MEM:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	736K		28K		708K
Upper	91K		43K		48K
Reserved	288K		288K		0K
Extended (XMS)*	7.077K		613K		6.464K
Total memory	8.192K		972K		7.220K
Total under 1 MB	827K		71K		756K

Veja bem a incrível quantidade de memória convencional livre: 708 kB !!! É memória suficiente para satisfazer aos aplicativos do DOS mais ávidos por memória. Algumas vezes é mais importante, ao invés de obter o máximo de memória convencional, obter o máximo possível de memória UMB. Basta usar no EMM386 o parâmetro “I=A001-B7FF”, e veja o resultado obtido. Observe como a memória UMB (indicada como “Upper”) passou de um total de 91 kB para 187 kB.

Quando estamos usando o parâmetro I (include) do EMM386, estamos na verdade fazendo com que áreas livres entre os endereços 640 kB e 1024 kB sejam preenchidas com RAM, para que sejam usadas como memória convencional ou como UMB. Para fazer isto é muito importante

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		28K		611K
Upper	187K		43K		144K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	6.981K		517K		6.464K
Total memory	7.807K		588K		7.219K
Total under 1 MB	826K		71K		755K

saber exatamente quais são as áreas livres e quais as áreas ocupadas, pois se o parâmetro I for usado de forma inadequada o sistema “travará”. Portanto, a primeira coisa a fazer é executar um BOOT limpo e checar como está o mapa de memória do seu computador, verificando como está a ocupação da memória alta.

Executar um BOOT LIMPO é muito fácil. No MS-DOS 6, basta teclar F5 no instante em que é mostrada a mensagem “Starting MS-DOS”. No MS-DOS 5, será necessário renomear provisoriamente os arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS com outros nomes, e executar um BOOT. Ou então, pode ser executado um BOOT a partir de um disquete.

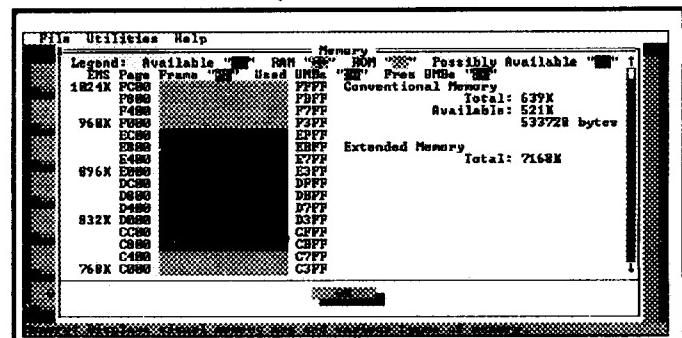


FIGURA 2

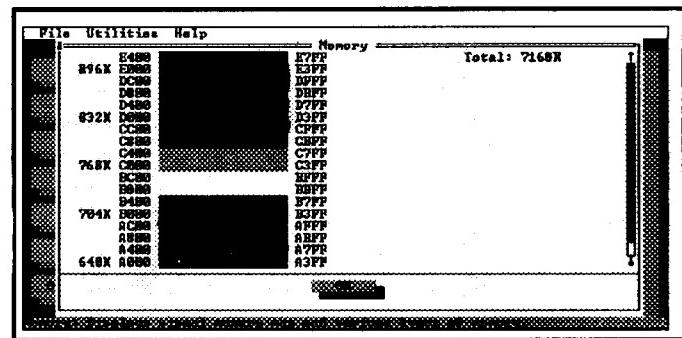


FIGURA 3

Uma vez executado o BOOT LIMPO, devemos usar um programa capaz de mostrar o mapa de memória. Para tal, podemos usar diversos programas que realizam esta função. Podemos usar por exemplo o MSD, que acompanha o MS-DOS 6. Podemos ver nas figuras 2 e 3 o mapa de memória apresentado pelo MSD. Ao ser executado, selecionamos a opção “M” para que seja mostrado o mapa indicado na figura 2. Para ver o mapa por completo, mostrando toda a região entre 640 kB e 1024 kB é necessário usar as setas do teclado, dando acesso ao restante do mapa, como é mostrado na



O programa que causa boa impressão. Produto estratégia s.c.



NACIONAL



PUBLICARE
IMPRESSO



ECISA



Há empresas muito conhecidas...

... outras nem tanto.

Umas maiores, outras menores.

Há quem use logotipos simples...

... mas existem também os mais complexos.

Não importa!

Apesar das diferenças, muitas empresas personalizam seus relatórios em microcomputador, usando PAPEL TIMBRADO, e economizando preciosos cruzeiros (adeus papel impresso na gráfica!).

PAPEL TIMBRADO é um programa, desenvolvido por estratégia s.c., que desenha automaticamente o logotipo de sua empresa, nos relatórios, nas cartas e documentos impressos em seu microcomputador.

Solicite, ainda hoje, uma demonstração.

figura 3. Podemos ainda usar o programa CHECKIT, que mostra o mapa de memória indicado na figura 4.

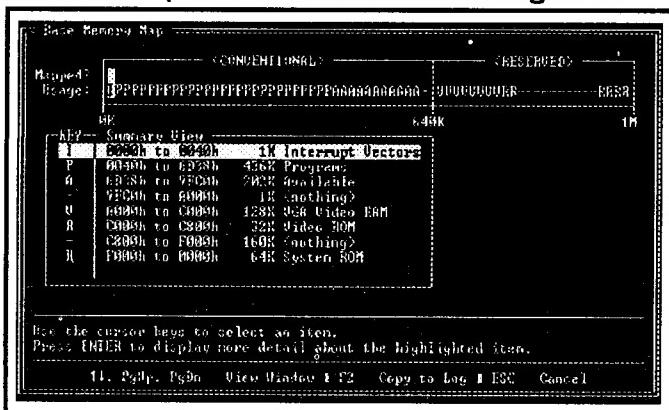


FIGURA 4

Com a ajuda dos mapas de memória, é possível saber quais são as áreas vazias compreendidas entre os endereços 640 kB e 1024 kB. Aqui vai um pequeno resumo do que existe nessa área:

A000-AFFF - Memória de vídeo das placas gráficas EGA e VGA. Computadores equipados com placas CGA ou HERCULES têm essa área de memória sempre desocupada, podendo portanto ser aproveitada pelo EMM386.

B000-BFFF - Esta área deve ser usada com o máximo de cuidado, pois sempre existe uma parte ocupada. Muitas vezes esta área está inteiramente ocupada, não podendo ser usada pelo EMM386. É usada como memória de vídeo das diversas placas gráficas existentes:

CGA: Usa a região B800-BBFF. Muitas usam toda a região entre B800 e BFFF.

HERCULES: Usa a região B000-B7FF.

DUAL: Esta placa pode funcionar como HERCULES ou como CGA. Dependendo da forma como estão operando, podem ocupar a área da memória de vídeo da placa HERCULES, ou da CGA, ou ainda toda a faixa entre B000 e BFFF.

EGA: Quando operando em modo texto, ocupa a mesma região usada pela placa CGA.

VGA: Quando operando em modo texto, ocupa a mesma região usada pela placa CGA.

SVGA: Normalmente ocupam a área B800-BBFF quando operando em modo texto. Entretanto, algumas placas podem, nos modos gráficos de alta resolução, ocupar com sua memória de vídeo, toda a faixa A000-BFFF.

C000-C7FF Esta área é ocupada pela ROM das placas de vídeo EGA e VGA. Algumas placas podem ainda ter uma memória ROM nesta faixa, como é o caso das placas controladoras SCSI e placas de rede.

C800-CFFF Normalmente esta região é vazia, mas algumas placas possuem ROMs que a ocupam, como placas de rede e controladoras SCSI.

D000-DFFF Quase sempre esta região está disponível,

exceto em raríssimos casos de algumas placas que contém ROMs localizadas nessa faixa de endereços.

E000-EFFF Esta região é usada como EMS PAGE FRAME. Está disponível apenas no caso do sistema não usar a memória EMS, o que é muito raro.

F000-FFFF Esta região é ocupada pelo BIOS da placa de CPU.

Em função das áreas de memória livres indicadas no mapa de memória e com a ajuda da lista acima, podemos usar os parâmetros corretos a fim de fazer com que o EMM386 utilize ao máximo a memória alta.

Vejamos alguns exemplos de uso do EMM386. Esses exemplos são obviamente válidos para computadores que utilizam um microprocessador 386 ou superior.

a) Computadores com placas de vídeo CGA:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000 I=A000-B7FF L=BC00-EFFF

b) Computadores com placas VGA:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000 I=B000-B7FF L=BC00-EFFF

c) Computadores com placa DUAL, operando em modos HERCULES e CGA:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024 FRAME=E000 I=A000-AFFF L=C000-EFFF

OBS1.: Computadores com placas EGA, VGA ou SVGA podem usar de forma provisória a faixa A000-AFFF, desde que não estejam usando o modo gráfico.

OBS2.: Para aumentar com segurança a memória convencional para 704 ou 736 kB, é necessário fazer uma alteração no CMOS SETUP. Deve ser procurado o item "HARD DISK TYPE 47 RAM AREA" e alterado para "0:300", ao invés de "DOS 1kB".

MEMÓRIA VIRTUAL NO WINDOWS

Memória Virtual é uma técnica usada para aumentar a quantidade de memória disponível para programas, usando o disco para simular memória RAM. Esta técnica tem sido usada há muitos anos em sistemas operacionais mais avançados, em computadores de grande porte. Apesar de alguns programas tornarem possível o uso de Memória Virtual em ambiente DOS, foi o Windows o primeiro sistema para micros da linha PC a utilizar a Memória Virtual como parte integrante, sem a necessidade de programas externos.

Com o uso da Memória Virtual, um computador com 4 MB de RAM pode ser usado como se tivesse uma memória de, por exemplo, 16 MB. Neste caso, 4 MB seriam reais, e 12

MEGASOFT INFORMÁTICA Tel : (011) 231-2367

Av. Ipiranga, 345 - sala 1.107 - São Paulo - SP CEP 01046-923 (a 50 mts. do metrô República)



Preços (Discos incluidos): HD 1.8 URV - DD 1.4 URV **Fax/Fone: 214-2650**

Garantia : 60 dias contra vírus e defeitos.Taxa de correio a cada 15 discos: 2.0 URV

PRÔMOCÃO DO MÊS: Concorra a 1 Placa de Som e mais 4 Superprêmios

JOGOS PARA PC-XT/AT

CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	AÇÃO E AVENTURA										PORNOS E ERÓTICOS									
Ultimas Novidades				JOGOS EM HD		J0001 1000 MIGLIAS	02 HD	J0001 009 JAMES BOND	06 DD	J0075 BELL ELLIOT NASCAR GP	01 DD	J0154 DINO WARS		J0004 BUCK DIMENSIONS	02 DD	J0124 CIRCO HEAT	01 DD	J0381 POPULOUS		J0006 CRAZY CARZ II	01 DD	J0433 SILENT			
Últimas Novidades						J0002 ALONE IN THE DARK	05 HD	J0002 ALIF O' TENDRIO	02 DD	J0147 DEATH TRACE	02 DD	J0154 DINO WARS		J0003 ALONE IN THE DARK II	05 HD	J0123 CIRCO HEAT	01 DD	J0382 POPULOUS		J0004 CRAZY CARZ II	01 DD	J0433 SILENT			
Últimas Novidades						J0003 ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	04 HD	J0003 ANCIENT BEAST	04 DD	J0157 FERRARI F-1	02 DD	J0154 DINO WARS		J0004 ANCIENT BEAST	05 HD	J0124 FORD SIMULATOR I	01 DD	J0383 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0005 CRAZY CARZ III	01 DD	J0434 SILENT			
Últimas Novidades						J0004 B-17 FLYING FORTRESS	05 HD	J0004 ASTERIX	02 DD	J0158 FORD SIMULATOR II	02 DD	J0155 CIRCO HEAT		J0005 B-17 FLYING FORTRESS	05 HD	J0125 FORD SIMULATOR III	01 DD	J0384 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0006 GRAND PRIX UNLIMITED	04 DD	J0435 SILENT			
Últimas Novidades						J0005 BATMAN RETURNS	07 HD	J0005 AXES OF RANGE	02 DD	J0126 GRAND PRIX CIRCUIT	01 DD	J0156 CIRCO HEAT		J0006 BATMAN RETURNS	07 HD	J0127 GRAND PRIX UNLIMITED	04 DD	J0385 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0007 GRAND PRIX UNLIMITED	05 DD	J0436 SILENT			
Últimas Novidades						J0006 REAT IN THE HOUSE	01 HD	J0006 BACK TO THE FUTURE	05 DD	J0128 HARDCORE DRIVE	01 DD	J0157 CIRCO HEAT		J0007 REAT IN THE HOUSE	01 HD	J0129 HARDCORE DRIVE	01 DD	J0386 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0008 HARDCORE DRIVE	02 DD	J0437 SILENT			
Últimas Novidades						J0007 CAR & DRIVER	04 HD	J0007 BACK TO THE FUTURE II	02 DD	J0130 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0158 CIRCO HEAT		J0008 CAR & DRIVER	04 HD	J0131 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0387 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0009 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0438 SILENT			
Últimas Novidades						J0008 CARRIERS AT WAR	02 HD	J0008 BATMAN THE MOVIE	04 DD	J0132 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0159 CIRCO HEAT		J0009 CARRIERS AT WAR	02 HD	J0133 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0388 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0010 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0439 SILENT			
Últimas Novidades						J0009 CASTLES II	05 HD	J0009 BRUCE LEE LIVES	03 DD	J0134 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0160 CIRCO HEAT		J0010 CASTLES II	05 HD	J0135 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0389 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0011 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0440 SILENT			
Últimas Novidades						J0010 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	10 HD	J0010 BUDDOKAN	02 DD	J0136 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0161 CIRCO HEAT		J0011 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	10 HD	J0137 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0390 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0012 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0441 SILENT			
Últimas Novidades						J0011 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0010 CAPOFE	02 DD	J0138 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0162 CIRCO HEAT		J0012 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0139 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0391 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0013 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0442 SILENT			
Últimas Novidades						J0012 CIVILIZATION	01 HD	J0011 COBRA MISSION	05 HD	J0140 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0163 CIRCO HEAT		J0013 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0141 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0392 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0014 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0443 SILENT			
Últimas Novidades						J0013 COBRA MISSION	01 HD	J0012 COMMANDO	03 HD	J0142 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0164 CIRCO HEAT		J0014 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0143 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0393 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0015 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0444 SILENT			
Últimas Novidades						J0014 COMMANDO	01 HD	J0013 COMMANDER KEEN V	01 HD	J0144 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0165 CIRCO HEAT		J0015 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0145 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0394 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0016 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0445 SILENT			
Últimas Novidades						J0015 COMMANDER KEEN VI	01 HD	J0014 COMMANDER KEEN VII	01 HD	J0146 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0166 CIRCO HEAT		J0016 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0147 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0395 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0017 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0446 SILENT			
Últimas Novidades						J0016 COMMANDER KEEN VIII	01 HD	J0015 COMMANDER KEEN IX	01 HD	J0148 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0167 CIRCO HEAT		J0017 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0149 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0396 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0018 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0447 SILENT			
Últimas Novidades						J0017 COMMANDER KEEN X	01 HD	J0016 COMMANDER KEEN XI	01 HD	J0150 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0168 CIRCO HEAT		J0018 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0151 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0397 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0019 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0448 SILENT			
Últimas Novidades						J0018 COMMANDER KEEN XII	01 HD	J0017 COMMANDER KEEN XIII	01 HD	J0152 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0169 CIRCO HEAT		J0019 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0153 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0398 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0020 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0449 SILENT			
Últimas Novidades						J0019 COMMANDER KEEN XIV	01 HD	J0018 COMMANDER KEEN XV	01 HD	J0154 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0170 CIRCO HEAT		J0020 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0155 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0399 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0021 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0450 SILENT			
Últimas Novidades						J0020 COMMANDER KEEN XVI	01 HD	J0019 COMMANDER KEEN XVII	01 HD	J0156 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0171 CIRCO HEAT		J0021 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0157 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0400 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0022 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0451 SILENT			
Últimas Novidades						J0021 COMMANDER KEEN XVIII	01 HD	J0020 COMMANDER KEEN XIX	01 HD	J0158 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0172 CIRCO HEAT		J0022 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0159 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0401 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0023 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0452 SILENT			
Últimas Novidades						J0022 COMMANDER KEEN XX	01 HD	J0021 COMMANDER KEEN XXI	01 HD	J0160 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0173 CIRCO HEAT		J0023 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0161 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0402 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0024 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0453 SILENT			
Últimas Novidades						J0023 COMMANDER KEEN XXII	01 HD	J0022 COMMANDER KEEN XXIII	01 HD	J0162 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0174 CIRCO HEAT		J0024 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0163 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0403 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0025 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0454 SILENT			
Últimas Novidades						J0024 COMMANDER KEEN XXIV	01 HD	J0023 COMMANDER KEEN XXV	01 HD	J0164 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0175 CIRCO HEAT		J0025 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0165 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0404 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0026 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0455 SILENT			
Últimas Novidades						J0025 COMMANDER KEEN XXVI	01 HD	J0024 COMMANDER KEEN XXVII	01 HD	J0166 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0176 CIRCO HEAT		J0026 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0167 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0405 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0027 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0456 SILENT			
Últimas Novidades						J0026 COMMANDER KEEN XXVIII	01 HD	J0025 COMMANDER KEEN XXIX	01 HD	J0168 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0177 CIRCO HEAT		J0027 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0169 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0406 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0028 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0457 SILENT			
Últimas Novidades						J0027 COMMANDER KEEN XXX	01 HD	J0026 COMMANDER KEEN XXXI	01 HD	J0170 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0178 CIRCO HEAT		J0028 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0171 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0407 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0029 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0458 SILENT			
Últimas Novidades						J0028 COMMANDER KEEN XXXII	01 HD	J0027 COMMANDER KEEN XXXIII	01 HD	J0172 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0179 CIRCO HEAT		J0029 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0173 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0408 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0030 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0459 SILENT			
Últimas Novidades						J0029 COMMANDER KEEN XXXIV	01 HD	J0028 COMMANDER KEEN XXXV	01 HD	J0174 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0180 CIRCO HEAT		J0030 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0175 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0409 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0031 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0460 SILENT			
Últimas Novidades						J0030 COMMANDER KEEN XXXVI	01 HD	J0029 COMMANDER KEEN XXXVII	01 HD	J0176 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0181 CIRCO HEAT		J0031 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0177 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0410 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0032 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0461 SILENT			
Últimas Novidades						J0031 COMMANDER KEEN XXXVIII	01 HD	J0030 COMMANDER KEEN XXXIX	01 HD	J0178 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0182 CIRCO HEAT		J0032 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0179 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0411 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0033 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0462 SILENT			
Últimas Novidades						J0032 COMMANDER KEEN XXXX	01 HD	J0031 COMMANDER KEEN XXXXI	01 HD	J0180 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0183 CIRCO HEAT		J0033 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0181 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0412 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0034 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0463 SILENT			
Últimas Novidades						J0033 COMMANDER KEEN XXXII	01 HD	J0032 COMMANDER KEEN XXXIII	01 HD	J0182 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0184 CIRCO HEAT		J0034 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0183 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0413 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0035 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0464 SILENT			
Últimas Novidades						J0034 COMMANDER KEEN XXXIV	01 HD	J0033 COMMANDER KEEN XXXV	01 HD	J0184 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0185 CIRCO HEAT		J0035 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0186 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0414 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0036 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0465 SILENT			
Últimas Novidades						J0035 COMMANDER KEEN XXXVI	01 HD	J0034 COMMANDER KEEN XXXVII	01 HD	J0187 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0186 CIRCO HEAT		J0036 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0188 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0415 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0037 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0466 SILENT			
Últimas Novidades						J0036 COMMANDER KEEN XXXVIII	01 HD	J0035 COMMANDER KEEN XXXIX	01 HD	J0188 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0187 CIRCO HEAT		J0037 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0189 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0416 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0038 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0467 SILENT			
Últimas Novidades						J0037 COMMANDER KEEN XXXX	01 HD	J0036 COMMANDER KEEN XXXI	01 HD	J0189 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0188 CIRCO HEAT		J0038 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0190 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0417 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0039 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0468 SILENT			
Últimas Novidades						J0038 COMMANDER KEEN XXXII	01 HD	J0037 COMMANDER KEEN XXXIII	01 HD	J0190 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0189 CIRCO HEAT		J0039 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0191 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0418 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0040 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0469 SILENT			
Últimas Novidades						J0039 COMMANDER KEEN XXXIV	01 HD	J0038 COMMANDER KEEN XXXV	01 HD	J0191 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0190 CIRCO HEAT		J0040 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0192 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0420 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0041 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0470 SILENT			
Últimas Novidades						J0040 COMMANDER KEEN XXXVI	01 HD	J0039 COMMANDER KEEN XXXVII	01 HD	J0192 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0191 CIRCO HEAT		J0041 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0193 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0421 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0042 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0471 SILENT			
Últimas Novidades						J0041 COMMANDER KEEN XXXVIII	01 HD	J0040 COMMANDER KEEN XXXIX	01 HD	J0193 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0192 CIRCO HEAT		J0042 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0194 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0422 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0043 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0472 SILENT			
Últimas Novidades						J0042 COMMANDER KEEN XXXX	01 HD	J0041 COMMANDER KEEN XXXI	01 HD	J0194 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0193 CIRCO HEAT		J0043 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0195 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0423 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0044 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0473 SILENT			
Últimas Novidades						J0043 COMMANDER KEEN XXXII	01 HD	J0042 COMMANDER KEEN XXXIII	01 HD	J0195 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0194 CIRCO HEAT		J0044 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0196 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0424 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0045 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0474 SILENT			
Últimas Novidades						J0044 COMMANDER KEEN XXXIV	01 HD	J0043 COMMANDER KEEN XXXV	01 HD	J0196 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0195 CIRCO HEAT		J0045 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0197 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0425 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0046 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0475 SILENT			
Últimas Novidades						J0045 COMMANDER KEEN XXXVI	01 HD	J0044 COMMANDER KEEN XXXVII	01 HD	J0197 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0196 CIRCO HEAT		J0046 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0198 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0426 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0047 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0476 SILENT			
Últimas Novidades						J0046 COMMANDER KEEN XXXVIII	01 HD	J0045 COMMANDER KEEN XXXIX	01 HD	J0198 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0197 CIRCO HEAT		J0047 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0199 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0427 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0048 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0477 SILENT			
Últimas Novidades						J0047 COMMANDER KEEN XXXX	01 HD	J0046 COMMANDER KEEN XXXI	01 HD	J0199 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0198 CIRCO HEAT		J0048 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0200 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0428 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0049 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0478 SILENT			
Últimas Novidades						J0048 COMMANDER KEEN XXXII	01 HD	J0047 COMMANDER KEEN XXXIII	01 HD	J0200 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0199 CIRCO HEAT		J0049 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0201 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0429 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0050 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0479 SILENT			
Últimas Novidades						J0049 COMMANDER KEEN XXXIV	01 HD	J0048 COMMANDER KEEN XXXV	01 HD	J0201 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0200 CIRCO HEAT		J0050 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0202 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0430 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0051 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0480 SILENT			
Últimas Novidades						J0050 COMMANDER KEEN XXXVI	01 HD	J0049 COMMANDER KEEN XXXVII	01 HD	J0202 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0201 CIRCO HEAT		J0051 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0203 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0431 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0052 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0481 SILENT			
Últimas Novidades						J0051 COMMANDER KEEN XXXVIII	01 HD	J0050 COMMANDER KEEN XXXVIII	01 HD	J0203 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0202 CIRCO HEAT		J0052 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0204 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0432 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (V)		J0053 HARDCORE DRIVE	03 DD	J0482 SILENT			
Últimas Novidades						J0052 COMMANDER KEEN XXXX	01 HD	J0051 COMMANDER KEEN XXXIX	01 HD	J0204 HARLEY DAVIDSON	02 DD	J0203 CIRCO HEAT		J0053 CHALLENGE OF THE FIVE REALMS AND I	12 HD	J0205 HARLEY DAVIDSON	02 DD</								

Formas de Pagamento:

Envie cheque nominal à J & M Informática Ltda. junto ao pedido incluindo a taxa do correio.

Se preferir, entre em contato para depósito bancário ou Sedex a cobrar.

Ou venha nos visitar pessoalmente.

MB seriam virtuais, armazenadas em disco, constituindo um arquivo chamado de "SWAP FILE". Quando um programa realiza um acesso a uma região de memória contida no disco, o microprocessador suspende o processamento, faz a leitura do disco para a memória RAM e devolve o controle para o programa original, que agora encontrará na RAM verdadeira o dado que precisava. Esta operação é chamada de "SWAPPING". É claro que o sistema que usa Memória Virtual é mais lento que um sistema com uma grande quantidade de memória, mas sem dúvida é muito vantajoso, de acordo com a comparação que se segue:

4 MB de memória RAM: acesso rápido, mas ocorrerá o problema de falta de memória quando forem executados muitos programas ao mesmo tempo, ou quando algum programa necessitar manipular uma quantidade de dados maior que a memória permite.

4 MB de memória RAM + 12 MB de Memória Virtual: o acesso será rápido enquanto os programas em execução couberem nos 4 MB de RAM. Quando é necessária uma maior quantidade de memória, seja para um único programa que manipula muitos dados, ou por vários programas simultâneos, haverá mais 12 MB disponíveis no SWAP FILE. Apesar do seu acesso ser lento, é muito melhor que simplesmente não poder executar os programas por falta de memória. Além disso, o custo de uma área de memória no Winchester é extremamente baixo. Em um Winchester com 300 MB com um custo de 300 dólares, 12 MB de Memória Virtual têm um custo de 12 dólares.

16 MB e memória RAM: com esta configuração podem ser executados vários programas simultaneamente, ou programas que manipulam imensas quantidades de dados, em alta velocidade. A desvantagem é o alto custo da memória, já que cada 1 MB de RAM custa cerca de 40 dólares.

A ativação da Memória Virtual no Windows é feita através do CONTROL PANEL, através do seu ícone 386 Enhanced. A seguir deve ser pressionado o botão "Virtual Memory", como indicado na figura 5.

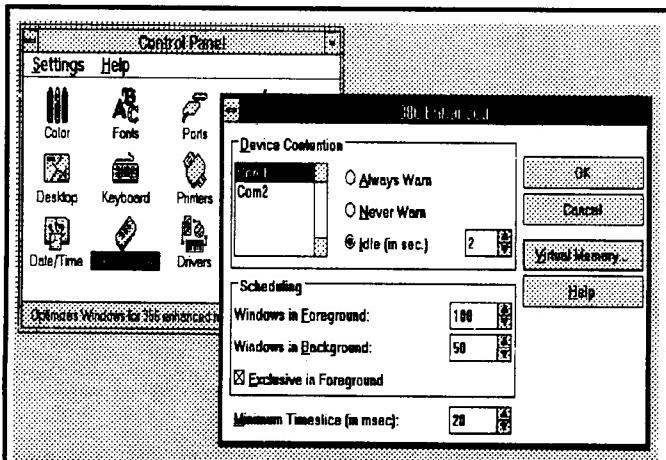


FIGURA 5

Será então mostrado um outro quadro, contendo informações sobre o SWAP FILE: O drive onde está armazenado, seu tamanho e o tipo (permanente ou temporário). Para obter o máximo desempenho no acesso ao SWAP FILE, devemos seguir as seguintes regras:

- Não usar o SWAP FILE em discos comprimidos por programas como o STACKER ou o DOUBLESPACE. Esse arquivo deve ser criado antes da "duplicação" do disco, para que fiquem na parte não comprimida do disco.
- Deve ser escolhido para o SWAP FILE o tipo "Permanent". Desta forma, este arquivo ocupará uma região contígua no disco (ou seja, não fragmentada), permitindo que seu acesso seja feito de forma mais rápida.

Para criar ou alterar o tipo e o tamanho do SWAP FILE, pressionamos o botão "Change", e será mostrado o quadro indicado na figura 6. Deve ser selecionado o drive onde será criado o SWAP FILE, e também o seu tamanho. A princípio pode ser usado o tamanho sugerido pelo próprio CONTROL PANEL. Caso mais tarde algum programa apresente problemas de memória insuficiente, este tamanho pode ser alterado.

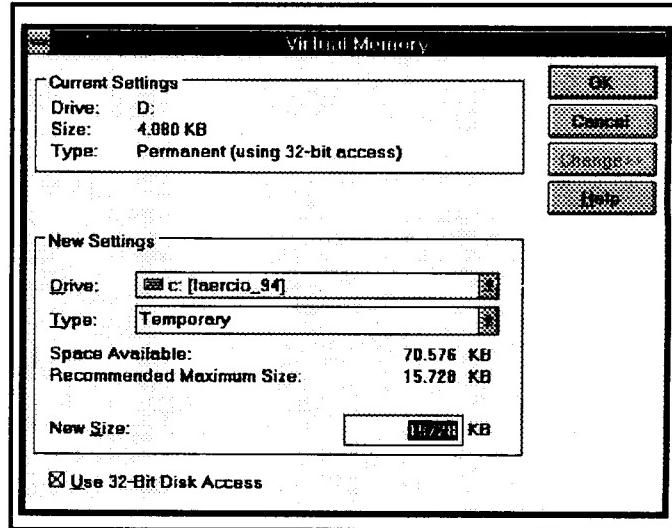


FIGURA 6

A indicação "Use 32-bit Disk Access" deve ser habilitada, o que normalmente resulta em um aumento de desempenho.

Após o término da configuração do SWAP FILE, é executada uma nova partida no Windows para que as alterações passem a ter efeito.

EMM386 EM MODO AUTOMÁTICO

As versões do EMM386 que acompanham o MS-DOS 5 e o Windows 3.1 têm uma pequena limitação. Uma vez que tenha sido determinado o tamanho da MEMÓRIA EXPANDIDA (EMS), esta não pode mais ser aumentada e nem diminuída. Para executar um programa que necessita de, digamos, 4 MB de EMS, é necessário editar o arquivo CONFIG.SYS e executar um novo BOOT. Mais tarde, para executar um outro

software que precise do máximo de memória XMS, é necessário fazer uma outra alteração no arquivo CONFIG.SYS, fazendo com que o EMM386 aloque menos memória EMS, e executar um novo BOOT. No MS-DOS 6, uma grande melhoria foi feita no EMM386, chamada de MODO AUTOMÁTICO. A quantidade de memória EMS pode ser aumentada ou diminuída de acordo com a necessidade. Na verdade, toda a memória disponível acima de 1 MB é usada como XMS. À medida que os programas necessitarem de memória XMS, esta será entregue aos programas. À medida que outros programas necessitarem de memória EMS, esta será obtida a partir da memória XMS. Desta forma não é necessário realizar alterações na chamada do EMM386 no arquivo CONFIG.SYS para atender a esses programas. Para usar o EMM386 no MODO AUTOMÁTICO, basta executá-lo da forma:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO RAM FRAME=E000
```

Os parâmetros "I" podem ser usados perfeitamente em conjunto com o parâmetro "AUTO". Suponha o caso de um computador com 8 MB de RAM em que executamos o EMM386 da forma indicada acima. Se usarmos então o comando MEM para checar a distribuição da memória, veremos o seguinte relatório:

Memory Type	Total	=	Used	+	Free
Conventional	639K		36K		609K
Upper	123K		86K		37K
Reserved	0K		0K		0K
Extended (XMS)*	7.045K		485K		6.560K
 Total memory	 7.807K		 601K		 7.206K
Total under 1 MB	762K		116K		646K
Total Expanded (EMS)			7.488K (7.667.712 bytes)		
Free Expanded (EMS)**			6.736K (6.897.664 bytes)		
* EMM386 is using XMS memory to simulate EMS memory as needed. Free EMS memory may change as free XMS memory changes.					
Largest executable program size 609K (623.504 bytes) Largest free upper memory block 35K (36.144 bytes) MS-DOS is resident in the high memory area.					

Observe que de um total de 7 MB de Memória Estendida, o MEM indica a presença de 6560 kB de memória XMS e 6736 kB de memória EMS livres. Essas áreas estão livres, mas não de forma simultânea. Se um programa alocar toda a memória XMS reportada como disponível, não sobrará nenhuma memória EMS, e vice-versa.

Na chamada do EMM386, pode ser especificado um tamanho para a memória EMS, mas este tem um significado diferente daquele encontrado no MS-DOS 5.0. Por exemplo, suponhamos que usemos o EMM386 da forma:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO 1024 RAM  
FRAME=E000
```

O parâmetro "1024" faz com que a quantidade de memória XMS a ser transformada em EMS será de, no máximo, 1024 kB. Com a omissão deste parâmetro, toda a memória XMS poderá ser transformada em EMS caso algum programa necessite.

USANDO APLICAÇÕES DO MS-DOS A PARTIR DO WINDOWS

Aplicações do MS-DOS foram feitas para serem executadas a partir do MS-DOS, e não do Windows. Entretanto, mesmo assim o Windows permite que qualquer aplicativo ou utilitário do MS-DOS possa ser chamado a partir do Windows, embora com restrições. Uma dessas restrições é na quantidade de memória que o programa pode utilizar. Quando um programa é executado a partir do MS-DOS, toda a memória estará disponível. Sendo executado a partir do Windows, haverá uma limitação na quantidade máxima de memória que o Windows permitirá que este programa utilize. Esta quantidade de memória pode ser facilmente aumentada, através de um utilitário do Windows chamado PIF EDITOR. Cada um dos aplicativos do MS-DOS necessita de um arquivo que contém informações para que o Windows possa executá-lo. Este arquivo é chamado de PIF (Program Information File). Suponha que encontramos no grupo "Applications" o programa QBASIC, o qual desejamos que utilize 2 MB de memória XMS. Usamos o mouse para "clicar" uma só vez o seu ícone, e a seguir usamos o comando FILE PROPERTIES do PROGRAM MANAGER. Será mostrado um quadro como o indicado na figura 7.

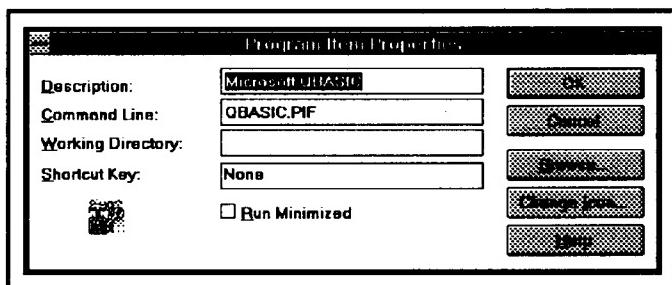


FIGURA 7

Conforme mostra a figura, podemos observar que o comando para executar o QBASIC é representado pelo arquivo QBASIC.PIF. Usarmos então o PIF EDITOR para editar o arquivo QBASIC.PIF. Ao ser aberto, este arquivo é mostrado pelo PIF EDITOR como indicado na figura 8.

Podemos observar que as quantidades de memória XMS estão com o valor zero. Podemos alterar esses valores para que o Windows permita que o QBASIC possa utilizar 2 MB de memória XMS. Basta preencher os campos:

XMS Memory kB Required: Aqui é indicada a mínima quantidade de memória XMS necessária para a execução do programa. O Windows não poderá executar o programa caso não exista esta quantidade de memória disponível.

XMS Memory kB Limit: Aqui é indicada a máxima quantidade de memória que o Windows permitirá que o programa utilize, mesmo que exista mais memória disponível.

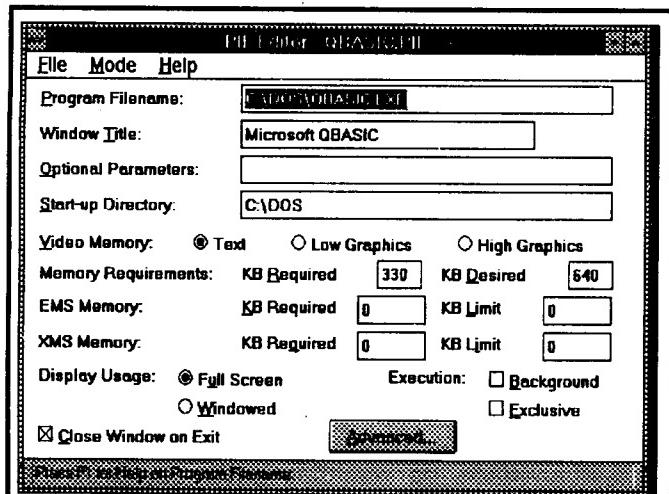


FIGURA 8

Para fazer com que o QBASIC passe a ter disponíveis, 2 MB de RAM, basta preencher esses dois valores com o valor 2048.

O PIF EDITOR pode ser também usado para alterar o PIF usado pelo MS-DOS Prompt. Este PIF permite o uso de 1024 kB de memória EMS e 1024 kB de memória XMS. Suponha que queremos criar um novo ícone MS-DOS Prompt que permita o uso de 4 MB de memória XMS e 1 MB de EMS. Usamos o PIF EDITOR para abrir o arquivo DOSPRMPT.PIF, alteramos seus valores de memória XMS para 4 MB, e salvamos o arquivo com o nome de DOS4M.PIF. Sairmos do PIF EDITOR, e a partir do PROGRAM MANAGER criamos um item de programa chamado DOS-4MB. Ao ser preenchido o nome do comando, basta usar DOS4M.PIF. Desta forma, toda vez que precisarmos usar um programa do MS-DOS permitindo o uso de 4 MB de memória XMS, podemos chamá-lo através do ícone DOS-4MB.

DESCARTANDO A MEMÓRIA EMS

Quando a memória EMS foi lançada pela Intel, Lotus e Microsoft, fez um grande sucesso entre os usuários de micros. Existiam no mercado placas de expansão de memória EMS, que poderiam ser acopladas a micros XT- a AT. Enquanto isso, a memória ESTENDIDA, usada nos ATs, ficou totalmente esquecida. Praticamente nenhum programa fazia uso da memória ESTENDIDA, enquanto quase todos os programas faziam uso da memória EMS. Depois que a Microsoft padronizou o uso da memória ESTENDIDA, criando

o padrão XMS (Extended Memory Specification), os fabricantes de software passaram a produzir programas capazes de fazer uso da memória XMS. Atualmente, existem mais programas capazes de usar a memória XMS que programas que usam a EMS.

É possível usar o computador sem memória EMS. A grande vantagem deste prática é que os 64 kB usados como PAGE FRAME da memória EMS, podem ser transformados em UMBs. Esses 64 kB adicionais são valiosíssimos, principalmente em computadores onde existem muitos programas residentes e DRIVERS, que de outra forma, estariam ocupando espaço na memória convencional. Sem memória EMS, é possível executar sem problemas o Windows, os utilitários do MS-DOS, programas de CACHE DE DISCO, jogos, etc. Quando foi criada a memória XMS, os fabricantes de software entenderam-na como um novo padrão para acesso a grandes quantidades de memória, que veio para substituir a memória EMS. A maioria dos programas lançados após 1991 já faz uso pleno da memória XMS.

Mesmo sem usar a memória EMS, o EMM386 precisa ser usado, pois é ele o responsável pela criação dos UMBs. Para ativar o EMM386 com esta função, basta usá-lo como na forma que se segue:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS

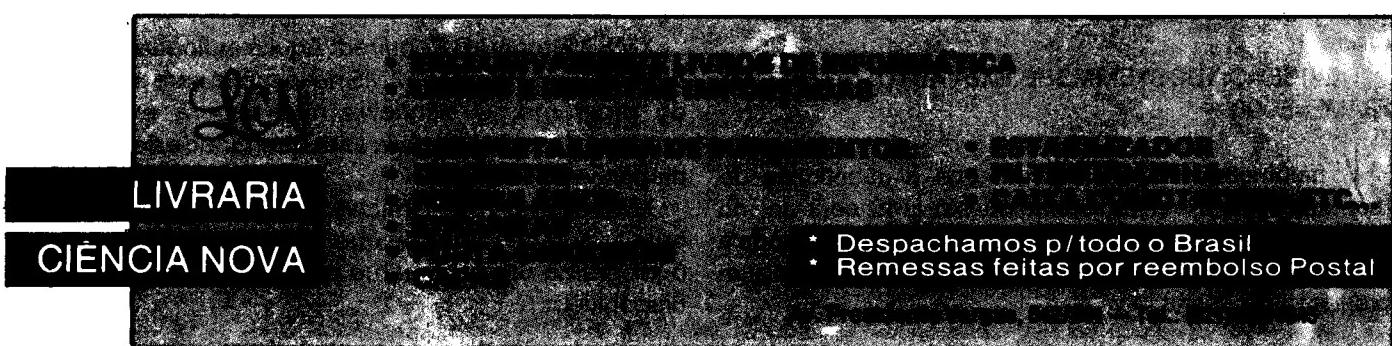
Para aproveitar ainda mais as áreas livres entre os endereços 640 kB e 1024 kB, podemos ainda usá-lo na forma:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS I=B000-EFFF

O parâmetro NOEMS, faz com que o EMM386 crie apenas os UMBs, sem ativar a memória EMS.

Você poderá adotar esta prática em seu computador. Pela experiência, talvez você descubra que alguns dos seus programas mais antigos necessitam de memória EMS. Verifique se esses programas podem ser configurados para usar a memória XMS. Se isto não for possível, será necessário preparar um BOOT especial, usando um MENU no seu arquivo CONFIG.SYS. Neste menu pode ser perguntado se você deseja ou não usar a memória EMS. De acordo com a resposta, o EMM386 deverá ser executado da forma tradicional, criando a memória EMS, ou da forma indicada acima, sem criar a memória EMS.

 LAÉRCIO VASCONCELOS é Engenheiro Eletrônico e autor dos livros: *Como Montar seu Próprio PC; Conserte Você Mesmo o seu PC; Arquitetura do PC; Dicas e Macetes de Software. Adaptações: Engenheiro Victor Vinhas.*





ALEX SOFT INFORMÁTICA

R. Pedro de Toledo, 967 / 2 - São Paulo / SP - CEP 04039-032 (Próx. Est. Santa Cruz do Metrô)

Fone/Fax:
(011) 570-1478

Preços

Imbatíveis !!!

(Cotação da URV do dia do pedido)

Gravação em 5 1/4 DD (c/ Disquete) : 1,2 URVs

Gravação em 5 1/4 HD (c/ Disquete) : 1,7 URVs

Correio (cada 20 Disquetes) : 2,0 URVs

Trabalhamos Também
com a linha AMIGA !!!

Pedidos : por Carta ou Fone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:30, Sábado das 10:00 às 15:00. Relacionando o Código, o Nome e o Número de discos dos Programas desejados. Não esqueça de adicionar ao pedido a taxa de Correio.

Formas de Pagamento : 1-) CHEQUE NOMINAL: à Alex Soft Entretenimento e Locação Ltda. ou 2-) DEPÓSITO EM CONTA: Banco Bradesco, Agência 2282 - 9, Conta 5.520 - 4 em nome de Alex Soft Entretenimento e Locação Ltda., enviando xerox do depósito junto ao pedido.

Catálogo Eletrônico : Envie um disco 5 1/4 DD ou 0,5 URVs, c/ seu nome e endereço. Compras acima de 8 discos o catálogo é grátis.

PRINCIPAIS JOGOS PARA PC-XT / AT

(S) = 386
(E) = CGA
(B) = VGA
(S8) = SOUND BLASTER
(C) = CGA
(V) = VGA
(X) = PC-XT

CÓD.	NOME DO JOGO	OD.
AÇÃO E AVENTURA :		
50113	007 - LICENCE TO KILL (M)	02 DD
50114	ADMIRAL BEAST	02 DD
50115	ANARCHOPHOBIA	02 DD
50211	ASTERIX	02 DD
50254	BABY JO. IN GOING HOME (M)	01 HD
50032	BACK TO THE FUTURE III (M)	01 HD
50023	BAD DUDES	02 DD
50018	BATMAN THE MOVIE	01 HD
50019	BATMAN LEE LIVES	01 HD
50213	BUDOKAN	02 DD
50246	CABAL	02 DD
51395	CACATUM (M)	01 HD
50049	CHALL. ANCIENT EMPIRES (M)	02 DD
50017	COLORADO	02 DD
50024	COMMANDER KEEN V (M)	01 HD
51098	COMMANDER KEEN VI (M)	01 HD
50049	CONAN THE Cimmerian (M)	01 HD
50099	CONTRADICTION ZACK (M)	01 HD
50041	CRIME WAVE (M)	06 DD
50042	CYBERNETIC RANGER (M)	01 HD
50028	DICK TRACY	02 DD
50016	DIRK DRAKE II	06 DD
50074	DICE HARD	01 HD
50046	DOUBLE DRAGON III (M)	01 HD
50036	DOWN RAIDER (M)	01 HD
50025	DRAGONSTORM (M)	12 DD
50026	DRAGONSTORM II (M)	01 HD
51027	EL CAPITAN TRUEHO	01 HD
50031	FREDDY HARDEST	01 DD
50098	GHOSTBUSTERS II	01 HD
50052	GODS (M)	01 HD
50001	GOLDEN AXE #	02 DD
50002	GOLDFINGER (M)	01 HD
50045	GUY SPY	08 DD
50045	HOME ALONE (M)	02 DD
50022	HORROR ZONE (M)	01 HD
50081	IND. JONES AND LAST CRUSADE	02 DD
50023	IKARI WARRIORS	01 HD
50024	IMPERIAL JUNGLE II	01 HD
50136	KARATEKA	01 DD
50437	LIFE & DEATH II (M)	05 DD
50431	MEGAN MAN	01 DD
50774	METAL GEAR	01 DD
50210	METAL MUTANT	01 DD
50017	MAMI VIDA	01 DD
50459	MARSHALL	01 DD
50029	NUCLEAR WAR	02 DD
50004	OILS WELL	05 DD
50098	OLIVER & COMPANY	02 DD
50097	OPERATION WOLF	02 DD
50042	OUT OF DARKNESS	01 HD
50078	PANZA JACK BOXED (M)	01 HD
50029	PIT FIGHTER (M)	02 DD
50779	PRE - HISTORIK	02 DD
50482	PREDATOR 2 (M)	02 DD
50018	PRINCE OF PERSIA	02 DD
50031	PROFESSIONAL EDITOR	05 DD
51038	PRINCE OF PERSIA II (M)	05 DD
50346	PROFECIE OF VIKING CHILD (M)	05 DD
50202	RASTAN SAGA	02 DD
50040	RENEGADE	02 DD
50085	RISK WORLD (M)	01 HD
50186	ROBOCOP (DATA WEST)	04 DD
50559	ROBBIE RABBIT	02 DD
50017	SHINOBIS	02 DD
50004	SIMPSONS I (M)	01 HD
50002	SIMPSONS II (M)	02 HD
50028	SPACE INVADERS (M)	02 DD
50725	STAR OF DESTINY (M)	02 HD
51170	STREET FIGHTER II (M) DI	02 HD
50519	SUPER CONTRA	03 DD

ADVENTURES E RPG'S :

CASSINOS, TABULEIROS E FLIPPERS:

PORNO E ERÓTICOS :

RACIOCÍNIO EM GERAL :

ESPAÇAIS :

ESPORTES E COMPETIÇÃO :

SIMULADORES EM GERAL :

SPUMONI :

SUMULADORES EM GERAL :

ESPORTES E COMPETIÇÃO:

AGENDAS E CALENDÁRIOS :

APLICATIVOS PARA WINDOWS:

CÓD.	NOME DO JOGO	OD.
ADVENTURES E RPG'S :		
50005	TARTARUGAS NINJA II (M)	01 HD
50501	TARTARUGAS NINJA III (M)	01 HD
50094	TECEL MERLENCIAS (V)	02 DD
50093	TERMINATOR 2029 (M)	02 DD
50092	TERMINATOR 3 (M)	02 DD
50077	TERMINATOR 3 (V)	01 HD
50070	THE AMAZING SPIDER-MAN	02 DD
50071	THE GODFATHER (M)	05 DD
50074	THE JETSONS	01 HD
50075	THE ROCKSTER (M)	02 DD
50076	THE SPIDER (M)	01 HD
50077	THE TOMB (M)	02 DD
50078	THE TOWER (M)	02 DD
50079	THE TONGUE OF THE FATMAN	02 DD
50080	THE ULTRA BOYS (M) (S)	02 DD
50081	THE ULTRA BOYS (V)	02 DD
50082	THE WOLVERINE (M)	01 HD
50083	THREE STOOGES (M)	05 HD
50084	THREE STOOGES (V)	05 HD
50085	THREE STOOGES II (M)	05 HD
50086	THREE STOOGES II (V)	05 HD
50087	THREE STOOGES III (M)	05 HD
50088	THREE STOOGES III (V)	05 HD
50089	THREE STOOGES IV (M)	05 HD
50090	THREE STOOGES IV (V)	05 HD
50091	THREE STOOGES V (M)	05 HD
50092	THREE STOOGES V (V)	05 HD
50093	THREE STOOGES VI (M)	05 HD
50094	THREE STOOGES VI (V)	05 HD
50095	THREE STOOGES VII (M)	05 HD
50096	THREE STOOGES VII (V)	05 HD
50097	THREE STOOGES VIII (M)	05 HD
50098	THREE STOOGES VIII (V)	05 HD
50099	THREE STOOGES IX (M)	05 HD
50100	THREE STOOGES IX (V)	05 HD
50101	THREE STOOGES X (M)	05 HD
50102	THREE STOOGES X (V)	05 HD
50103	THREE STOOGES XI (M)	05 HD
50104	THREE STOOGES XI (V)	05 HD
50105	THREE STOOGES XII (M)	05 HD
50106	THREE STOOGES XII (V)	05 HD
50107	THREE STOOGES XIII (M)	05 HD
50108	THREE STOOGES XIII (V)	05 HD
50109	THREE STOOGES XIV (M)	05 HD
50110	THREE STOOGES XIV (V)	05 HD
50111	THREE STOOGES XV (M)	05 HD
50112	THREE STOOGES XV (V)	05 HD
50113	THREE STOOGES XVI (M)	05 HD
50114	THREE STOOGES XVI (V)	05 HD
50115	THREE STOOGES XVII (M)	05 HD
50116	THREE STOOGES XVII (V)	05 HD
50117	THREE STOOGES XVIII (M)	05 HD
50118	THREE STOOGES XVIII (V)	05 HD
50119	THREE STOOGES XIX (M)	05 HD
50120	THREE STOOGES XIX (V)	05 HD
50121	THREE STOOGES XX (M)	05 HD
50122	THREE STOOGES XX (V)	05 HD
50123	THREE STOOGES XXI (M)	05 HD
50124	THREE STOOGES XXI (V)	05 HD
50125	THREE STOOGES XXII (M)	05 HD
50126	THREE STOOGES XXII (V)	05 HD
50127	THREE STOOGES XXIII (M)	05 HD
50128	THREE STOOGES XXIII (V)	05 HD
50129	THREE STOOGES XXIV (M)	05 HD
50130	THREE STOOGES XXIV (V)	05 HD
50131	THREE STOOGES XXV (M)	05 HD
50132	THREE STOOGES XXV (V)	05 HD
50133	THREE STOOGES XXVI (M)	05 HD
50134	THREE STOOGES XXVI (V)	05 HD
50135	THREE STOOGES XXVII (M)	05 HD
50136	THREE STOOGES XXVII (V)	05 HD
50137	THREE STOOGES XXVIII (M)	05 HD
50138	THREE STOOGES XXVIII (V)	05 HD
50139	THREE STOOGES XXIX (M)	05 HD
50140	THREE STOOGES XXIX (V)	05 HD
50141	THREE STOOGES XXX (M)	05 HD
50142	THREE STOOGES XXX (V)	05 HD
50143	THREE STOOGES XXXI (M)	05 HD
50144	THREE STOOGES XXXI (V)	05 HD
50145	THREE STOOGES XXXII (M)	05 HD
50146	THREE STOOGES XXXII (V)	05 HD
50147	THREE STOOGES XXXIII (M)	05 HD
50148	THREE STOOGES XXXIII (V)	05 HD
50149	THREE STOOGES XXXIV (M)	05 HD
50150	THREE STOOGES XXXIV (V)	05 HD
50151	THREE STOOGES XXXV (M)	05 HD
50152	THREE STOOGES XXXV (V)	05 HD
50153	THREE STOOGES XXXVI (M)	05 HD
50154	THREE STOOGES XXXVI (V)	05 HD
50155	THREE STOOGES XXXVII (M)	05 HD
50156	THREE STOOGES XXXVII (V)	05 HD
50157	THREE STOOGES XXXVIII (M)	05 HD
50158	THREE STOOGES XXXVIII (V)	05 HD
50159	THREE STOOGES XXXIX (M)	05 HD
50160	THREE STOOGES XXXIX (V)	05 HD
50161	THREE STOOGES XL (M)	05 HD
50162	THREE STOOGES XL (V)	05 HD
50163	THREE STOOGES XLI (M)	05 HD
50164	THREE STOOGES XLI (V)	05 HD
50165	THREE STOOGES XLII (M)	05 HD
50166	THREE STOOGES XLII (V)	05 HD
50167	THREE STOOGES XLIII (M)	05 HD
50168	THREE STOOGES XLIII (V)	05 HD
50169	THREE STOOGES XLIV (M)	05 HD
50170	THREE STOOGES XLIV (V)	05 HD
50171	THREE STOOGES XLV (M)	05 HD
50172	THREE STOOGES XLV (V)	05 HD
50173	THREE STOOGES XLVI (M)	05 HD
50174	THREE STOOGES XLVI (V)	05 HD
50175	THREE STOOGES XLVII (M)	05 HD
50176	THREE STOOGES XLVII (V)	05 HD
50177	THREE STOOGES XLVIII (M)	05 HD
50178	THREE STOOGES XLVIII (V)	05 HD
50179	THREE STOOGES XLIX (M)	05 HD
50180	THREE STOOGES XLIX (V)	05 HD
50181	THREE STOOGES XL (M)	05 HD
50182	THREE STOOGES XL (V)	05 HD
50183	THREE STOOGES XLI (M)	05 HD
50184	THREE STOOGES XLI (V)	05 HD
50185	THREE STOOGES XLII (M)	05 HD
50186	THREE STOOGES XLII (V)	05 HD
50187	THREE STOOGES XLIII (M)	05 HD
50188	THREE STOOGES XLIII (V)	05 HD
50189	THREE STOOGES XLIV (M)	05 HD
50190	THREE STOOGES XLIV (V)	05 HD
50191	THREE STOOGES XLV (M)	05 HD
50192	THREE STOOGES XLV (V)	05 HD
50193	THREE STOOGES XLVI (M)	05 HD
50194	THREE STOOGES XLVI (V)	05 HD
50195	THREE STOOGES XLVII (M)	05 HD
50196	THREE STOOGES XLVII (V)	05 HD
50197	THREE STOOGES XLVIII (M)	05 HD
50198	THREE STOOGES XLVIII (V)	05 HD
50199	THREE STOOGES XLIX (M)	05 HD
50200	THREE STOOGES XLIX (V)	05 HD
50201	THREE STOOGES XL (M)	05 HD
50202	THREE STOOGES XL (V)	05 HD
50203	THREE STOOGES XLI (M)	05 HD
50204	THREE STOOGES XLI (V)	05 HD
50205	THREE STOOGES XLII (M)	05 HD
50206	THREE STOOGES XLII (V)	05 HD
50207	THREE STOOGES XLIII (M)	05 HD
50208	THREE STOOGES XLIII (V)	05 HD
50209	THREE STOOGES XLIV (M)	05 HD
50210	THREE STOOGES XLIV (V)	05 HD
50211	THREE STOOGES XLV (M)	05 HD
50212	THREE STOOGES XLV (V)	05 HD
50213	THREE STOOGES XLVI (M)	05 HD
50214	THREE STOOGES XLVI (V)	05 HD
50215	THREE STOOGES XLVII (M)	05 HD
50216	THREE STOOGES XLVII (V)	05 HD
50217	THREE STOOGES XLVIII (M)	05 HD
50218	THREE STOOGES XLVIII (V)	05 HD
50219	THREE STOOGES XLIX (M)	05 HD
50220	THREE STOOGES XLIX (V)	05 HD
50221	THREE STOOGES XL (M)	05 HD
50222	THREE STOOGES XL (V)	05 HD
50223	THREE STOOGES XLI (M)	05 HD
50224	THREE STOOGES XLI (V)	05 HD
50225	THREE STOOGES XLII (M)	05 HD
50226	THREE STOOGES XLII (V)	05 HD
50227	THREE STOOGES XLIII (M)	05 HD
50228	THREE STOOGES XLIII (V)	05 HD
50229	THREE STOOGES XLIV (M)	05 HD
50230	THREE STOOGES XLIV (V)	05 HD
50231	THREE STOOGES XLV (M)	05 HD
50232	THREE STOOGES XLV (V)	05 HD
50233	THREE STOOGES XLVI (M)	05 HD
50234	THREE STOOGES XLVI (V)	05 HD
50235	THREE STOOGES XLVII (M)	05 HD
50236	THREE STOOGES XLVII (V)	05 HD
50237	THREE STOOGES XLVIII (M)	05 HD
50238	THREE STOOGES XLVIII (V)	05 HD
50239	THREE STOOGES XLIX (M)	05 HD
50240	THREE STOOGES XLIX (V)	05 HD
50241	THREE STOOGES XL (M)	05 HD
50242	THREE STOOGES XL (V)	05 HD
50243	THREE STOOGES XLI (M)	05 HD
50244	THREE STOOGES XLI (V)	05 HD
50245	THREE STOOGES XLII (M)	05 HD
50246	THREE STOOGES XLII (V)	05 HD
50247	THREE STOOGES XLIII (M)	05 HD
50248	THREE STOOGES XLIII (V)	05 HD
50249	THREE STOOGES XLIV (M)	05 HD
50250	THREE STOOGES XLIV (V)	05 HD
50251	THREE STOOGES XLV (M)	05 HD
50252	THREE STOOGES XLV (V)	05 HD
50253	THREE STOOGES XLVI (M)	05

ARTIGO

CHANGERS: Mudando as regras do jogo

Veja como conquistar poderes paranormais em jogos consagrados

Devanir Nunes,
Rodrigo Xavier Nunes e
Devanir Nunes Filho

Um belo dia, durante uma partida de Sim City (com nossa cidade à beira da falência) tivemos a idéia de que deveria haver algum modo de alterar a quantidade de dinheiro da cidade (jogo roubado é mais divertido) e após pensarmos como fazê-lo chegamos à conclusão de que o jeito mais fácil (ou menos difícil) seria alterar o conteúdo do arquivo onde a cidade é salva (com um editor de disco como o Diskedit, PC Tools ou o do XTreeGold), já que é nesse arquivo que são salvadas as informações sobre a cidade.

Mal sabíamos no que estávamos nos metendo. Após dias alterando bytes, comparando arquivos de cidades e jogando muito, nós conseguimos todos os dados que queríamos sobre os arquivos, principalmente os bytes do \$dinheiro\$ disponível para obras (além de ficarmos feras no jogo em si, mas isso é secundário).

Daí para a confecção do primeiro Changer foi apenas uma questão de perceber o quanto é chato toda hora ter que executar o Diskedit em uma cidade para aumentar seu dinheiro (já que não podemos apelar para o aumento da dívida externa como fazem os governos do Brasil).

O segredo de tudo: é isso aí, o segredo todo foi Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar, Diskedit, jogar... Até conseguir descobrir o que é cada endereço no arquivo e quais os valores possíveis (claro que sempre começávamos com algo do tipo "FFFF". Os outros surgiram com a necessidade (ou em decorrência de termos ficado presos em uma determinada parte de algum jogo).

ATENÇÃO: Os programas só funcionarão se estiverem no mesmo diretório em que se encontram os arquivos do respectivo jogo.

4D BOXING CHANGER

22 MICRO SISTEMAS

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os atributos do lutador que você manipula.

Instruções: Para alterar um lutador você deve seguir os seguintes passos:

- acionar o jogo;
- selecionar o lutador de sua preferência;
- exportar esse lutador para um disquete no drive A;
- encerrar o jogo;
- ativar o Changer como descrito acima.

Funcionamento: O programa é auto-explicativo. Assim que inicia, ele mostra um menu onde você escolhe qual atributo deseja alterar. A seguir, é aberta uma nova tela, onde você deve informar o valor para o atributo. Uma vez feita a alteração, você pode alterar outros atributos, na mesma execução. Se você digitar um valor fora da faixa válida para um dado atributo, o programa ignorará o que foi digitado, aguardando um valor correto. Após cada alteração o programa assinala no menu o atributo alterado. Feitas todas as alterações você deve pressionar ESC para encerrar o programa.

Observações: Acreditamos que a opção "Alguma coisa (?)" deve alterar algum atributo não previsto no nosso menu. Se alguém descobrir, favor informar.

EYE OF THE BEHOLDER CHANGER

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os atributos e objetos dos personagens que você controla.

Instruções: Para alterar um ou mais personagens você deve seguir os seguintes passos:

(caso você não tenha um *status* salvo)

- acionar o jogo;
 - criar os personagens que deseja;
 - salvar o status de dentro do jogo;
(para todos agora);
 - ativar o Changer

Funionamento: O programa é auto-explicativo. Assim que inicia, ele mostra uma lista onde você escolhe com qual status irá trabalhar. A seguir é aberta uma nova tela onde você deve informar o personagem que irá mudar (se escolher um nome em branco estará indicando que deseja criar um novo personagem). Depois de feito isto, aparecerá um menu indicando tudo que se pode alterar, sendo que os menus com uma seta ao lado indicam que uma tela com outro menu será aberta). Uma vez feita a alteração você pode alterar outros atributos, na mesma execução, bastando pressionar ENTER quando indicado. Após cada alteração, o programa assinala no menu o atributo alterado.

Observações: Eventualmente alguns dos objetos requisitados ao programa aparecerão como outros durante a execução do jogo. Isso ocorre devido aos valores para certos objetos não serem constantes em todas as partes do jogo.

Deve-se ressaltar, ainda, que o usuário deve sempre preferir utilizar o jogo ao invés do programa. Como exemplo, temos a função "Comida", que por motivos já descritos nem sempre funciona bem, devendo-se por isso preferir aumentar o número de rações que o grupo carrega para que dentro do jogo eles as utilizem.

SIM CITY CHANGER

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os fundos da cidade escolhida e trocar tipos de terreno.

Instruções: Basta salvar uma cidade e executar o programa.

Funcionamento: O programa é totalmente auto-explicativo.

Observações: Convém, antes de alterar uma cidade, fazer um backup dela, com o comando "COPY cityname.cty cityname.bak". Para restaurar a cidade (caso alguma função indesejada tenha sido executada), basta executar o comando "COPY cityname.bak cityname.cty".

ZELIARD CHANGER

Forma de ativação: QBASIC /RUN CHANGER.BAS

Função: Alterar os atributos e objetos do personagem.

Instruções: Para alterar um personagem você deve salvar um status no jogo e depois executar o programa.

Funcionamento: O programa é auto-explicativo.

Observações: A opção “Ver o fim do jogo” não possui volta. Uma vez selecionada, toda vez que o status for lido e você voltar para a casa onde está a princesa, o fim do jogo será mostrado.

NOTA: Os programas foram desenvolvidos na linguagem QBasic para facilitar o acesso por todos (todos que utilizem o DOS 5 ou 6).



DEVANIR NUNES FILHO é vestibulado da carreira de Informática, escovador de bits por natureza e atualmente professor de DOS, Windows, Page Maker, Word etc... (o que em \$moda\$).

RODRIGO XAVIER NUNES é o testdriver dos *Changers*, não deixando passar nenhum erro. Ele é chato paca, como deve ser alguém que se dedica à função de tester.

DEVANIR NUNES é o guru do grupo (eufemismo para velho) e sabe programar (ainda) nas seguintes linguagens: Assembler /370, Assembler 8088, Algol, Cobol, PL/I, Fortran, Pascal, Basic, Rexx e C++ (além de outras linguagens sem importância) tendo 26 anos de experiência em informática. Trabalha na Varig (mainframe) e dá aula na EdData (micro).

4DBOX BAS

```

m$(7) = "G - Resistencia"
m$(8) = "H - Velocidade"
m$(9) = "I - Media"
m$(10) = "J - Mac"
m$(11) = "K - Lutas"
m$(12) = "L - Vitorias"
m$(13) = "M - Derrotas"
m$(14) = "N - Preco"
m$(15) = "O - Nocaute"
m$(16) = "P - Nocaute tecnico"
m$(17) = "Q - Decisao unanime"
m$(18) = "R - Desqualificacao"
m$(19) = "S - Camisa listrada"
m$(20) = "T - Alguma coisa (?)"
m$(21) = "U - Nome do boxer"
m$(22) = "@FIM"
fazmain:
MID$(m$(zm), 1) = CHR$(251)
CLS
box 1, m$()
LOCATE 1, 36
PRINT "Mudar"
perg:
LOCATE 8, 65: COLOR 7, 1: PRINT "+---+"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "| Opcao |"; :
COLOR 0, 0: PRINT "-"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "|      |"; :
COLOR 0, 0: PRINT "-"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "+---+", : COLOR
0, 0: PRINT "-"
LOCATE , 67: PRINT "_____": COLOR 7, 1
LOCATE 10, 69
SOUND 324, 1
a$ = INPUT$(1)
PRINT a$
SOUND 324, 1
COLOR , 6, 8
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
a$ = UCASE$(a$)
IF a$ <= "U" AND a$ >= "A" THEN zm = ASC(a$) - 64
IF a$ = "A" THEN GOTO altura
IF a$ = "B" THEN GOTO peso
IF a$ = "C" THEN GOTO rosto
IF a$ = "D" THEN i$(1) = "Indique a roupa (0 ate 255)": ENDE = &H1C: GOTO xxx
IF a$ = "E" THEN i$(1) = "Indique a posicao (0 ate 255)": ENDE = &H1D: GOTO xxx
IF a$ = "F" THEN i$(1) = "Indique o soco (0 ate 255)": ENDE = &H1E: GOTO xxx
IF a$ = "G" THEN i$(1) = "Indique a resistencia (0 ate 255)": ENDE = &H1F: GOTO xxx
IF a$ = "H" THEN i$(1) = "Indique a velocidade (0 ate 255)": ENDE = &H20: GOTO xxx
IF a$ = "I" THEN i$(1) = "Indique a media (0 ate 255)": ENDE = &H21: GOTO xxx
IF a$ = "J" THEN GOTO MAO
IF a$ = "K" THEN i$(1) = "Indique as lutas (0 ate 255)": ENDE = &H28: GOTO xxx
IF a$ = "L" THEN i$(1) = "Indique as vitorias (0 ate 255)": ENDE = &H2A: GOTO xxx
IF a$ = "M" THEN i$(1) = "Indique as derrotas (0 ate 255)": ENDE = &H2C: GOTO xxx
IF a$ = "N" THEN GOTO preco
IF a$ = "O" THEN i$(1) = "Indique os nocautes (0 ate 255)": ENDE = &H24: GOTO xxx
IF a$ = "P" THEN i$(1) = "Indique os nocautes-tecnicos (0 ate 255)": ENDE = &H26: GOTO xxx
IF a$ = "Q" THEN i$(1) = "Indique as decisoes unanimes (0 ate 255)": ENDE = &H2A: GOTO xxx
IF a$ = "R" THEN i$(1) = "Indique as desqualificacoes (0 ate 255)": ENDE = &H2C: GOTO xxx
xxx

```

```

IF a$ = "S" THEN i$(1) = "Indique o padrao da camisa ((0-255) 255 = listrada)": ENDE = &H36:
GOTO xxx
IF a$ = "T" THEN GOTO desconhecido
IF a$ = "U" THEN GOTO nome
GOTO fazmain
nome:
CLS
i$(15) = ""
i$(1) = "Digite o nome (22 letras)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = SPACE$(22)
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 29
ta = 22
ENTRA HX, HY, ta, a$
FOR t = 1 TO LEN(a$)
  LSRT celula$ = MID$(a$, t, 1)
  PUT #1, t
NEXT
LSRT celula$ = CHR$(0)
PUT #1, t
GOTO fazmain
altura:
'
'MUDA A ALTURA DO PERSONAGEM
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique a altura (1.01 ate 3.62 metros)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 38
ta = 4
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 3.62 OR a < 1.01 THEN GOTO altura
a = a * 100
a = a / 2.53725
LSRT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H19 + 1
GOTO fazmain
peso:
'
'MUDA O PESO DO PERSONAGEM
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique o peso (1 ate 229)"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)

```

CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO LTDA.
LIVROS TÉCNICOS E REVISTAS, NACIONAIS E ESTRANGEIRAS - PROGRAMAS
MICROS, PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

MATRIZ: AV. RIO BRANCO, 156
LOJA SS 127 (SUBSOLO)
CEP 20043-900 (ED.AV.CENTRAL)
TEL.: 262-5723 (KS)

FILIAL:RUA DO CATETE No.311 **RUA DO OUVIDOR, 97 A**
LOJAS 108 E 311 H - CEP 22220-001 **TEL.: 232-2494**
TELS.: 205-9747 / 285-7565 **FAX (021) 240-4458**
(RIO INFOSHOPPING)

```

IF a > 229 OR a < 1 THEN GOTO peso
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H1A + 1
GOTO fazmain
rosto:
'
'MUDA O ROSTO DO PERSONAGEM
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique o rosto (0 ate 15)"
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 15 OR a < 0 THEN GOTO rosto
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H1B + 1
GOTO fazmain
MAO:
'
'MUDA A MAO
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "(D)estro ou (C)anhoto ?"
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
LOCATE 9, 39
COLOR 7, 1
PRINT a$
COLOR , 6, 8
SOUND 324, 1
IF a$ = "d" OR a$ = "D" THEN a = 0: GOTO OK
IF a$ = "c" OR a$ = "C" THEN a = 1: GOTO OK
GOTO MAO
OK:
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H4C + 1
GOTO fazmain
preco:
'
'MUDA O VALOR
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Qual o preco do lutador (0 - 16777215) ?"
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = " "
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 16777215 THEN GOTO preco
AA = a MOD 256: Q = a \ 256
BB = Q MOD 256
CC = Q \ 256
LSHT celula$ = CHR$(AA)
PUT #1, &H90 + 1
LSHT celula$ = CHR$(BB)
PUT #1, &H91 + 1
LSHT celula$ = CHR$(CC)
PUT #1, &H92 + 1
GOTO fazmain
desconhecido:
'
'MUDA BYTES NAO IDENTIFICADOS
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Digite o valor para o desconhecido"

```

```

i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 255 OR a < 0 THEN GOTO fazmain
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H30 + 1
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H32 + 1
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &H88 + 1
FOR a = &HB7 TO &HBF
    LSHT celula$ = CHR$(a)
        PUT #1, a + 1
NEXT
FOR a = &HCC TO &HCF
    LSHT celula$ = CHR$(a)
        PUT #1, a + 1
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Desconhecido executado"
i$(2) = "EFIM"
box 13, i$()
BEEP
GOTO fazmain
XXX:
'
'MUDA O XXXXX DO PERSONAGEM
'
CLS
i$(0) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 255 OR a < 0 THEN GOTO XXX
LSHT celula$ = CHR$(a)
PUT #1, &HDE + 1
GOTO fazmain
COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
ERR0:
IF ERL = 24 AND ERR = 71 OR ERR = 68 THEN
    i$(0) = ""
    i$(1) = "Porta do drive aberta ! (coloque um disco ou HSC para encerrar)"
    i$(2) = "EFIM"
    box 8, i$()
    a$ = INPUT$(1)
    IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
    CLS
    RESUME 22
END IF
IF ERL = 24 AND ERR = 53 THEN
    i$(0) = ""
    i$(1) = "Primeiro voce tem que ir no GYM e"
    exportar um boxeador para o drive A:"
    i$(2) = "(HSC para encerrar)"
    i$(3) = "EFIM"
    box 8, i$()
    a$ = INPUT$(1)
    IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
    CLS
    RESUME 22
END IF
REM
SUB box (h, t$())
    ' tamanho do maior texto e n° da ultima linha
    l = 0
    FOR c = 0 TO 25
        IF LEN(t$(c)) > 1 THEN l = LEN(t$(c))
        IF t$(c) = "EFIM" THEN u = c - 1: c = 200
    NEXT
    IF c = 26 THEN ERROR 200
    ' calcula centralizacao horizontal na tela

```

```

LL = (1 / 2) + 2
x = 40 - LL
'desenha janela
COLOR 7, 1
LOCATE h, x
PRINT "+", STRING$(1 + 2, "-"), "+"
IF t$(0) <> "" THEN
  LOCATE , x
  PRINT "| ", LEFT$(SPACE$((1 - LEN(t$(0))) / 2)
+ t$(0) + SPACE$(1), 1), " |";
  COLOR 0, 0
  PRINT " "
  COLOR 7, 1
  LOCATE , x
  IF u <> 0 THEN
    PRINT "|", STRING$(1 + 2, "-"), "|";
    COLOR 0, 0
    PRINT " "
    COLOR 7, 1
  END IF
END IF
FOR c = 1 TO u
  LOCATE , x
  PRINT "| ", LEFT$(t$(c) + SPACE$(1), 1), " |";
  COLOR 0, 0
  PRINT " "
  COLOR 7, 1
NEXT
LOCATE , x
PRINT "+", STRING$(1 + 2, "-"), "+";
COLOR 0, 0
PRINT " "
LOCATE , x + 2
PRINT STRING$(1 + 4, "_");
COLOR , 6, 8
END SUB

SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIAVEL$)
LOCATE HY, HX
COLOR 7, 1
PRINT SPC(ta);
begin:
FOR t = 1 TO ta
a$ = INPUT$(1)
SOUND 324, 1
IF ASC(a$) = 13 GOTO fimif

```

```
IF ASC(a$) = 8 THEN
  VARIABEL$ = ""
  t = 0
  LOCATE HY, HX
  PRINT SPC(ta);
  GOTO begin
END IF
VARIABEL$ = VARIABEL$ + a$
LOCATE HY, HX
PRINT VARIABEL$
NEXT
fimif:
COLOR , 6, 8
END SUB
```

EYE.BAS

```

' Nome      : CHANGER.BAS
' Funcao   : Alterar os dados e objetos dos
personagens salvos :
'           do jogo EYE OF BEHOLDER I. :
' Autor    : Deva & Deva
' Linguagem : BASIC
' Data     : 18/JUN/1993
DECLARE SUB box (h, t$())
DECLARE SUB comun (tipo, ask$, pega, m, ask2$)
DECLARE SUB rezamagia (m$(), pega)
DECLARE SUB corpo (pega)
DECLARE SUB diresq (pega)
DECLARE SUB objetoseq (pega, m)
DIM i$(20), t(4)
DIM SHARED bo$(6), a$, bo, m$(19)
0 SCREEN 0
COLOR , 6, 8
CLS
COLOR 0, 1
CLEAR 30000
h = 3
i$(0) = "" 'sem titulo
i$(1) = ""
i$(2) = " +-- +--+ +-+ +-- +---+ + +-- +--+
+- - +--+ - +--+ +-+"
i$(3) = " |- +-- |- | | |- | | |- | |

```

GENESIS 2.1

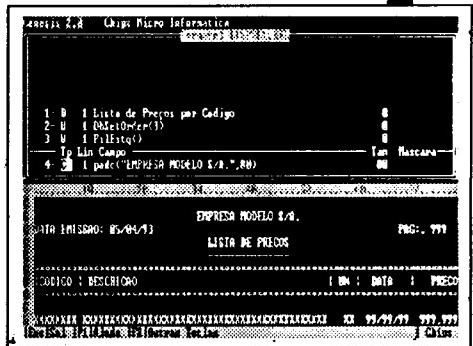
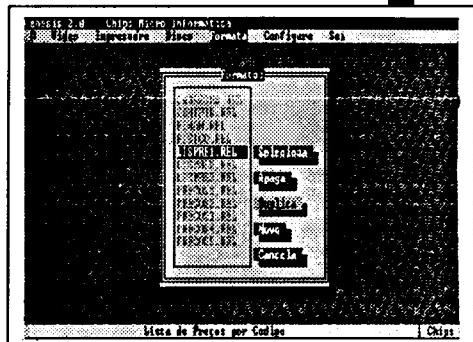
Ambiente de desenvolvimento de relatórios PARA CLIPPER 5.1/5.2 E COMPATÍVEIS

O GENESIS 2.1 é um ambiente de desenvolvimento de relatórios p/ clipper 5.1/5.2 e compatíveis (Summer 87, dBase, FoxBase) eliminando a necessidade de programas fontes, compilação, linkeditação e aumentando sensivelmente a produtividade.

Composto de módulo objeto compatível com o clipper 5, podendo ser linkeditado e distribuído juntamente com seus sistemas desenvolvidos em Clipper 5; e de módulo executável compatível com qualquer versão do Clipper, dBase, FoxBase e similares.

CARACTERÍSTICAS

- Reduz em até 90% o tempo de confecção de relatórios simples e até 70% de relatórios sofisticados;
 - Gerencia até 250 arquivos (de todos os tipos) abertos simultaneamente;
 - Controle de alinhamento horizontal e vertical totalmente livre, permitindo ao usuário desenhar seu lay-out como desejar (etiquetas, cheques, notas fiscais, boletos bancários, etc.);
 - Controla até 9 níveis de quebra e subtotais;
 - Permite criar índices internamente no GENESIS ou aproveitar índices já prontos do seu sistema;
 - Permite filtros e relacionamentos de forma idêntica ao Clipper ou controlados pelo usuário como em um programa tradicional;
 - Aceita qualquer expressão válida em Clipper como campo de impressão, inclusive funções do usuário, macros code blocks, objetos, etc;
 - Permite controle total de arquivos através das funções do Clipper 5, como dbSeek (), dbSelecArea(), dbSet-Relation(), etc, possibilitando os mesmo recursos de um programa tradicional;
 - Possui controle dinâmico do fluxo do relatório através de comandos #IF...#ELSE...#ENDIF e #GOTO...#CASE possibilitando gerenciamento dinâmico da impressão para relatórios sofisticados ou específicos;
 - Possui senhas para impressão e edição.
 - Permite criar e alterar facilmente drivers de impressoras, adaptando-se a qualquer impressora do mercado.



Maiores Informações

CHIPS Micro Informática

TEL.: (0152) 21-0130 / 21-8763

RUA REINALDO FERREIRA LEÃO, 81 - CERRADO CEP 18055-020 - SOROCABA - SP

**Desconto de 50% para:
Universidades / Escolas**

Homologado-Officer

```

1$(18) = " 18 - Regas "
1$(19) = " 19 - Objetos "
alterar:
CLS
PRINT : PRINT
FOR t = 1 TO 19: PRINT i$(t): NEXT
PRINT : PRINT "Enter sai"
LOCATE 1, 1
PRINT "O que deseja alterar no(a) ", bo$(bo), "
", INPUT op$
IF op$ = "" THEN GOTO bonecos ELSE op = VAL(op$)
IF op > 19 OR op < 0 THEN
    LOCATE 24, 1
    PRINT "Opcao invalida !",
    BEEP
    SLEEP 1
    GOTO alterar
END IF
MID$(1$(op), 1, 1) = CHR$(251)
SELECT CASE op
CASE 1
    DO
       CLS
        PRINT "Alterando o nome ", bo$(bo)
        PRINT
        INPUT "Digite o novo nome (ate 10
caracteres): ", no$
        IF no$ = "" THEN EXIT DO
        no$ = LEFT$(no$ + STRINGS$(10, CHR$(0)), 10)
        LSET a$ = CHR$(1)
        PUT #1, 2 + ((bo - 1) * &HF3)
        FOR t = 3 TO &HC
            LSET a$ = MID$(no$, t - 2, 1)
            PUT #1, t + ((bo - 1) * &HF3)
        NEXT
        LOOP WHILE no$ = ""
        bo$(bo) = no$
CASE 2
    CLS
    PRINT "Alterando a forca ", bo$(bo)
    GET #1, &HE + (bo - 1) * &HF3
    PRINT "Atual e'", ASC(a$),
    GET #1, &H10 + (bo - 1) * &HF3
    PRINT ASC(a$)
    PRINT
    INPUT "Entre com um valor entre 0 e 255: ",
t
    LSET a$ = CHR$(t)
    PUT #1, &HE + ((bo - 1) * &HF3)
    PUT #1, &HF + ((bo - 1) * &HF3)
    INPUT "Entre com outro valor entre 0 e 255:
", t
    LSET a$ = CHR$(t)
    PUT #1, &H10 + ((bo - 1) * &HF3)
    PUT #1, &H11 + ((bo - 1) * &HF3)
CASE 3
    ask$ = "a inteligencia"
    pega = &H12
    comun 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 4
    ask$ = "a sabedoria"
    pega = &H14
    comun 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 5
    ask$ = "a destreza"
    pega = &H16
    comun 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 6
    ask$ = "a constituiicao"
    pega = &H18
    comun 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 7
    ask$ = "o carisma"
    pega = &H1A
    comun 1, ask$, pega, 256, ""
CASE 8
    CLS
    PRINT "Alterando a energia de ", bo$(bo)
    GET #1, &H1C + (bo - 1) * &HF3
    PRINT "Atual e'", ASC(a$),
    GET #1, &H1D + (bo - 1) * &HF3
    PRINT ASC(a$)
    PRINT
    PRINT "Valores altos nem sempre indicam
muita energia !"
    PRINT
    INPUT "Entre com um valor entre 0 e 255 (58
e' bom): ", t
    LSET a$ = CHR$(t)
    PUT #1, &H1C + ((bo - 1) * &HF3)

```

```

INPUT "Entre com outro valor entre 0 e 255
(129 e' bom): ", t
LSLT a$ = CHR$(t)
PUT #1, &H1D + ((bo - 1) * &HF3)
CASE 9
ask$ = "a classe de armadura"
pega = &H1E
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 10
ask$ = "o biotipo"
pega = &H20
m$(1) = "0 - Human male"
m$(2) = "1 - Human female"
m$(3) = "2 - Elf male"
m$(4) = "3 - Elf female"
m$(5) = "4 - Half-elf male"
m$(6) = "5 - Half-elf female"
m$(7) = "6 - Dwarf male"
m$(8) = "7 - Dwarf female"
m$(9) = "8 - Gnome male"
m$(10) = "9 - Gnome female"
m$(11) = "10 - Halfling male"
m$(12) = "11 - Halfling female"
comum 2, ask$, pega, 12, ""
CASE 11
ask$ = "a profissao"
pega = &H21
m$(1) = "0 - Fighter"
m$(2) = "1 - Ranger"
m$(3) = "2 - Paladin"
m$(4) = "3 - Mage"
m$(5) = "4 - Cleric"
m$(6) = "5 - Thief"
m$(7) = "6 - Fighter / Cleric"
m$(8) = "7 - Fighter / Thief"
m$(9) = "8 - Fighter / Mage"
m$(10) = "9 - Fighter / Mage / Thief"
m$(11) = "10 - Thief / Mage"
m$(12) = "11 - Cleric / Thief"
m$(13) = "12 - Fighter / Cleric / Mage"
m$(14) = "13 - Ranger / Cleric"
m$(15) = "14 - Cleric / Mage"
comum 2, ask$, pega, 15, ""
CASE 12
ask$ = "a personalidade"
pega = &H22
m$(1) = "0 - Lawful good"
m$(2) = "1 - Neutral good"
m$(3) = "2 - Chaotic good"
m$(4) = "3 - Lawful neutral"
m$(5) = "4 - True neutral"
m$(6) = "5 - Chaotic neutral"
m$(7) = "6 - Lawful evil"
m$(8) = "7 - Neutral evil"
m$(9) = "8 - Chaotic evil"
comum 2, ask$, pega, 9, ""
CASE 13
ask$ = "o rosto"
pega = &H23
ask2$ = "Entre com um valor entre 0 e 26
para homem," + SPACE$(37)
ask2$ = ask2$ + "27 a 43 para mulher e 250 a
255 para especiais:"
comum 2, ask$, pega, 256, ask2$
CASE 14
ask$ = "a comida de"
pega = &H24
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 15
CLS
PRINT "O nivel de qual profissao de ",
bo$(bo), " voce quer alterar (1-3)? "
y$ = INPUT$(1): y = VAL(y$)
SELECT CASE y
CASE 1
pega = &H25
ask$ = "o nivel da profissao 1"
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 2
pega = &H26
ask$ = "o nivel da profissao 2"
comum 2, ask$, pega, 256, ""
CASE 3
pega = &H27
ask$ = "o nivel da profissao 3"
comum 2, ask$, pega, 256, ""
END SELECT
CASE 16
CLS
PRINT "Alterando a experiencia de ", bo$(bo)
PRINT "Atuais sac "

```

```

FOR yy = 0 TO 8 STEP 4
t# = 0
FOR y = 0 TO 3
GET #1, &H28 + y + yy + (bo - 1) * &HF3
t# = t# + (ASC(a$) * 256 ^ y)
NEXT
PRINT t#;
NEXT
PRINT
FOR y = 0 TO 2
PRINT "Experiencia", y + 1, ": "
INPUT "", t#
FOR yy = 3 TO 0 STEP -1
t(yy) = INT(t# / 256 ^ yy)
t# = t# MOD 256 ^ yy
NEXT
FOR yy = 0 TO 3
LSLT a$ = CHR$(t(yy))
PUT #1, &H28 + yy + y * 4 + ((bo - 1) *
&HF3)
NEXT
NEXT
CASE 17
m$(1) = "01-Armor" 16-
Hold person" 17-
m$(2) = "02-Burning hands" 17-
Invisibility 10' 18-
m$(3) = "03-Detect magic" 18-
Lightning bolt" 19-
m$(4) = "04-Magic missile" 19-
Vampiric touch" 20-
m$(5) = "06-Shield" 20-
Fear" 21-
m$(6) = "07-Shocking grasp" 21-
Ice storm" 22-
m$(7) = "08-Invisibility" 22-
Stoneskin" 23-
m$(8) = "10-M's acid arrow" 23-
Cloudkill" 24-
m$(9) = "11-Stinking cloud" 24-
Cone of cold" 24-
m$(10) = "12-Dispel magic" 24-
28-Hold monster" 24-
m$(11) = "13-Fire ball" 24-
29-Cure light wnds" 24-
m$(12) = "14-Flame arrow" 24-
30-Cause light wnds" 24-
m$(13) = "15-Haste" 24-
rezamagia m$(), 1
CASE 18
m$(1) = "01-Bless" 13-
Prayer" 14-
m$(2) = "02-Cure light wnds" 14-
Remove paralysis" 14-
m$(3) = "03-Cause light wnds" 15-
Cure serious" 15-
m$(4) = "04-Detect magic" 16-
Cause serious" 16-
m$(5) = "05-Protect evil" 17-
Neutral poison" 17-
m$(6) = "06-Aid" 18-
Protect evil 10' 18-
m$(7) = "07-Flame Blade" 19-
Protect lightning" 19-
m$(8) = "08-Hold person" 20-
Cure critical" 20-
m$(9) = "09-Slow poison" 21-
Cause critical" 21-
m$(10) = "10-Create food" 21-
22-Flame strike" 21-
m$(11) = "11-Dispel magic" 21-
23-Raise dead" 21-
m$(12) = "12-Magic vestment" 21-
m$(13) = "" 21-
rezamagia m$(), 0
CASE 19
aux = 0
DO ' auxiliar para em erro sair
pa = 1
GOSUB page
FOR lop = 1 TO 5000
LOCATE 21, 77: PRINT SPC(3),
LOCATE 21, 1
PRINT "1-maos 2-bolsa 3-peito 4-pulso 5-
cabeca 6-pesc 7-peas 8-cint 9-dedos enter-sai ";
t$ = INPUT$(1)
PRINT t$
IF ASC(t$) = 13 THEN GOTO endpage
t = VAL(t$)
SELECT CASE t
CASE 0

```

```

GOSUB page
CASE 1
diresq (&H78)
CASE 2
objetoseq &H7C, 14
CASE 3
corpo (&H9A)
CASE 4
corpo (&H9C)
CASE 5
corpo (&H9E)
CASE 6
corpo (&HA0)
CASE 7
corpo (&HA2)
CASE 8
objetoseq &HA4, 3
CASE 9
diresq (&HAA)
END SELECT
NEXT lop
LOOP
GOTO endpage
page:
CLS
pa = pa + 1
PRINT "Alterando os objetos de ", bo$(bo)
IF pa = 5 THEN pa = 1
SELECT CASE pa
CASE 1
LOCATE 2, 1
PRINT "080 001 - 'FLICKA'"
159 000 - C.S. AID"
PRINT "049 000 - 'GINSOO'"
070 000 - C.S. BLESS"
PRINT "093 001 - 'SEVERIOUS'"
121 000 - C.S. CAUSE LIGHT WINDS"
PRINT "073 001 - 'SLASHER' +4"
223 000 - C.S. CREATE FOOD"
PRINT "231 000 - 'SLICER' +3"
052 001 - C.S. CURE CRITICAL"
PRINT "039 000 - ADAMANTITE DART
245 000 - C.S. CURE LIGHTNING WINDS"
PRINT "045 000 - ADAMANTITE LONG SWORD
033 001 - C.S. CURE SERIOUS"
PRINT "230 000 - ARROW
061 000 - C.S. DETECT MAGIC"
PRINT "036 000 - AXE
032 001 - C.S. DISPEL MAGIC"
PRINT "112 000 - BACKSTABBER
213 000 - C.S. FLAME BLADE"
PRINT "236 000 - BANDED ARMOR
002 001 - C.S. HOLD PERSON"
PRINT "174 000 - BATTLE AXE
252 000 - C.S. NEUTRAL POISON"
PRINT "181 000 - BOOTS
180 000 - C.S. PRAYER"
PRINT "085 000 - BOW
008 001 - C.S. PROTECT EVIL"
PRINT "088 001 - BRACERS (-2)
036 001 - C.S. PROTECT EVIL 10"
PRINT "232 000 - BRACERS (-3)
011 001 - C.S. RAISE DEAD"
PRINT "041 000 - CHAINMAIL
061 001 - C.S. REMOVE PARALYSIS"
PRINT "215 000 - CHIEFTAIN HALBERD
222 000 - C.S. SLOW POISON"
PRINT "008 000 - CLERIC HOLY SYMBOL
035 000 - COMMISSION LETTER OF MARQUE"
CASE 2
PRINT "004 000 - DAGGER
178 001 - HOLY SYMBOL"
PRINT "009 001 - DROW BOOTS
082 001 - HUMAN BONES (ANYA)"
PRINT "006 001 - DROW BOW
084 001 - HUMAN BONES (BEOHRAM)"
PRINT "140 000 - DROW CLEAVER
083 001 - HUMAN BONES (ILERIA)"
PRINT "240 000 - DROW KEY
086 001 - HUMAN BONES (KIRIATH)"
PRINT "033 033 - DROW SHIELD
085 001 - HUMAN BONES (TYRRA)"
PRINT "033 000 - DWARF BONES (TAGHOR)
058 000 - IGNEOUS ROCK"
PRINT "043 000 - DWARF HELMET
168 000 - IRON RATIONS"
PRINT "052 000 - DWARVEN HEALING POTION
017 000 - JEWLED KEY"
PRINT "193 000 - DWARVEN KEY
191 000 - KENKU EGG"
PRINT "206 000 - DWARVEN SHIELD

```

```

034 000 - KEY"
PRINT "056 000 - FANCY ROBE
001 001 - KNIGHT SLICKER"
PRINT "001 180 - FIRE HOLY SYMBOL
089 001 - LEATHER ARMOR"
PRINT "018 001 - FLAIL
009 000 - LEATHER BOOTS"
PRINT "011 000 - FLAME BLADE
006 000 - LOCK PICKS"
PRINT "050 000 - GEM 1300
047 000 - LONG SWORD"
PRINT "040 000 - HALBERD
046 000 - MACE"
PRINT "064 000 - HALFLING BONES (TOD
UPHILL) 191 001 - M.S. CONE OF COLD"
PRINT "042 000 - HELMET
169 000 - M.S. DISPEL MAGIC"
CASE 3
PRINT "234 000 - M.S. FEAR
017 001 - PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY"
PRINT "120 000 - M.S. FIREBALL
136 000 - POTION OF CURE POISON"
PRINT "144 000 - M.S. FLAME ARROW
054 000 - POTION OF EXTRA HEALING"
PRINT "160 000 - M.S. HASTE
018 000 - POTION OF GIANT STRENGHT"
PRINT "076 001 - M.S. HOLD MONSTER
134 000 - POTION OF HEALING"
PRINT "194 000 - M.S. HOLD PERSON
149 001 - POTION OF INVISIBILITY"
PRINT "022 001 - M.S. ICE STORM
026 001 - POTION OF POISON"
PRINT "178 000 - M.S. INVISIBILITY 10"
116 001 - POTION OF SPEED"
PRINT "034 001 - M.S. INVISIBILITY
147 001 - POTION OF VITALITY"
PRINT "241 000 - M.S. LIGHTNING BOLTS
069 000 - RATIONS"
PRINT "015 001 - M.S. SHIELD
025 000 - RING 1"
PRINT "027 001 - M.S. STONE SKIN
024 000 - RING 2"
PRINT "191 001 - M.S. VAMPIRIC TOUCH
177 000 - RING 3"
PRINT "138 000 - MEDALLION
233 000 - RING 4"
PRINT "217 000 - NECKLACE
002 000 - ROBE"
PRINT "001 001 - NIGHT STALKER
071 001 - ROCK (STRANGE)"
PRINT "051 000 - ORB OF POWER
057 000 - ROCK"
PRINT "031 000 - PALADIN HOLY SYMBOL
247 000 - RUBY KEY"
PRINT "171 000 - PLATE MAIL
173 000 - SCALE MAIL"
CASE 4
PRINT "021 001 - SCEPTER OF KINGLY MIGHT
067 001 - STONE ORB"
PRINT "028 000 - SCROLL (DWARVES)
195 000 - STONE RING"
PRINT "118 000 - SCROLL (FLAME BLADE)
141 000 - STONE SCEPTER"
PRINT "027 000 - SCROLL (GEM)
021 000 - WAND OF CONE OF COLD"
PRINT "029 000 - SCROLL (GREAT EVIL)
043 001 - WAND OF FIRE BALL"
PRINT "022 000 - SCROLL (INVISIBLE)
053 001 - WAND OF FROST STING"
PRINT "074 000 - SHIELD
064 001 - WAND OF LIGHTNING BOLT"
PRINT "005 000 - SHORT SWORD
210 000 - WAND OF MAGIC MISSILE"
PRINT "044 000 - SILVER KEY
249 000 - WAND OF NOTHING"
PRINT "020 000 - SKULL KEY 1
032 000 - WAND OF SLIVIAS"
PRINT "144 001 - SKULL KEY 2"
PRINT "092 000 - SLING"
PRINT "060 000 - SPEAR"
PRINT "007 000 - SPELL BOOK"
PRINT "003 000 - STAFF"
PRINT "086 000 - STONE DAGGER"
PRINT "054 001 - STONE HOLY SYMBOL"
PRINT "062 000 - STONE MEDALLION"
PRINT "158 000 - STONE NECKLACE"
END SELECT
RETURN
endpage:
END SELECT
GOTO alterar

```

```

END
ERR:
IF ERR = 53 AND ERL = 3 THEN
  COLOR 14, 0
  PRINT
  PRINT "Primeiro voce tem que salvar um status !"
  PRINT
  BEEP: SLEEP 1
END
END IF
IF ERR = 53 AND ERL = 4 THEN
  COLOR 14, 0
  PRINT
  PRINT "Arquivo Nao encontrado !"
  PRINT
  BEEP: SLEEP 1
  RESUME 2
END IF
IF ERR = 64 AND ERL = 4 THEN
  COLOR 14, 0
  PRINT
  PRINT "Eu disse sem extensao !"
  PRINT
  BEEP: SLEEP 1
  RESUME 2
END IF

SUB box (h, t$())
  ' tamanho do maior texto e n° da ultima linha
  l = 0
  FOR c = 0 TO 25
    IF LEN(t$(c)) > l THEN l = LEN(t$(c))
    IF t$(c) = "SFIM" THEN u = c - 1: c = 200
  NEXT
  IF c = 26 THEN ERROR 200
  ' calcula centralizacao horizontal na tela
  LL = (l / 2) + 2
  x = 40 - LL
  'desenha janela
  COLOR 7, 1
  LOCATE h, x
  PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+"
  IF t$(0) <> "" THEN
    LOCATE , x
    PRINT ";", LEFT$(SPACE$(l - LEN(t$(0))) / 2) +
      t$(0) + SPACE$(l, 1), ";"
    COLOR 0, 0
    PRINT " "
    COLOR 7, 1
    LOCATE , x
    IF u <> 0 THEN
      PRINT ";", STRING$(l + 2, "-"), ";"
      COLOR 0, 0
      PRINT " "
      COLOR 7, 1

```

```

END IF
END IF
FOR c = 1 TO u
  LOCATE , x
  PRINT ";", LEFT$(t$(c) + SPACE$(1), 1), ";"
  COLOR 0, 0
  PRINT " "
  COLOR 7, 1
NEXT
LOCATE , x
PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+"
COLOR 0, 0
PRINT " "
LOCATE , x + 2
PRINT STRING$(l + 4, "_")
COLOR 7, 1
END SUB

SUB comun (tipo, ask$, p, l, ask2$)
  p = p + (bo - 1) * &HF3
  inv2:
  CLS
  PRINT "Alterando " + ask$ + " de ", bo$(bo)
  GET #1, p
  PRINT "Atual e'", ASC(a$)
  PRINT
  IF l <> 256 THEN
    FOR t = 1 TO l
      PRINT m$(t)
    NEXT
  END IF
  PRINT
  IF ask2$ = "" THEN
    PRINT "Entre com um valor de 0 ate", l - 1, "
  (entre saí): "
  ELSE
    PRINT ask2$;
  END IF
  INPUT "", t$
  IF t$ = "" THEN EXIT SUB ELSE t = VAL(t$)
  IF t > l - 1 OR t < 0 THEN
    BEEP
    PRINT "Valor invalido !"
    SLEEP 1
    GOTO inv2
  END IF
  SELECT CASE tipo
    CASE 1
      LSSET a$ = CHR$(t)
      PUT #1, p
      PUT #1, p + 1
    CASE 2
      LSSET a$ = CHR$(t)
      PUT #1, p
  END SELECT
END SUB

```

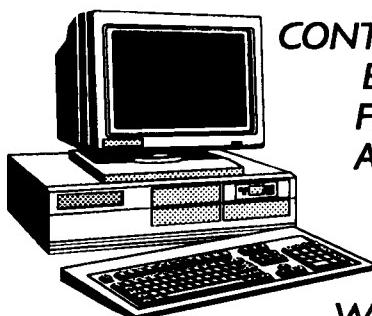
3500 PROGRAMAS PARA PC/XT/AT...

**DOMÍNIO PÚBLICO
E SHAREWARE**

MAIS DE 2000 PROGRAMAS

**KANÓPUS
INFORMÁTICA**

FONE: (041)222-0277 . CAIXA POSTAL 8301
CEP 80011-970 - CURITIBA - PR



SOLICITE
CATÁLOGO
GRÁTIS

**CONTROLE DE
ESTOQUE
FINANÇAS
AUTOCAD
dBASE
CLIPPER
JOGOS
WINDOWS
GRÁFICOS
EDITORES**

PROGRAMADORES **CLIPPER**

Temos os melhores utilitários para auxiliá-lo na programação com Clipper, dBase ou Foxbase. São editores de programas fontes, utilitários para listagem de fontes, e as mais incríveis bibliotecas com novos e fantásticos comandos e funções para Clipper 5.01 e 5.2, inclusive com funções que utilizam modo gráfico, simulando perfeitamente o ambiente WINDOWS.

Para receber um disquete com arquivos NG (Help On Line) ou documentação de várias bibliotecas e assim avançar suas funcionalidades, envie 2 URG

CHEQUE NOMINAL A
NADIA SOUZA

PER
NTA

Caixa Postal 6015
FORTALEZA - CEP 60451-970

RUA SÃO FRANCISCO , 150 4º ANDAR SALA 38 - CEP 80020-190 - CURITIBA - PR

```

SUB corpo (c1)
LOCATE 22, 1
INPUT "Digite os dois numeros com uma virgula
entre eles: ", a, b
LSET a$ = CHR$(a)
PUT #1, c1 + ((bo - 1) * &HF3)
LSET a$ = CHR$(b)
PUT #1, c1 + 1 + ((bo - 1) * &HF3)
LOCATE 22, 1: PRINT SPC(70),
END SUB
SUB diresq (pt)
FOR u = 1 TO 4
LOCATE 22, 1
PRINT "Direita ou esquerda (enter sai) ?": :
y$ = INPUT$(1): y$ = UCASE$(y$)
y = ASC(y$) - 67
IF y < 1 OR y > 2 THEN
LOCATE 22, 1
PRINT SPC(70), " "
PRINT SPC(78);
EXIT SUB
END IF
PRINT y$
LOCATE 23, 1
INPUT "Digite os dois numeros com uma virgula
entre eles: ", a, b
LSET a$ = CHR$(a)
PUT #1, pt + ((bo - 1) * &HF3) + (y - 1) * 2
LSET a$ = CHR$(b)
PUT #1, pt + 1 + ((bo - 1) * &HF3) + (y - 1)
* 2
LOCATE 22, 1: PRINT SPC(70), " ": PRINT
SPC(70);
NEXT u
END SUB

SUB objetoseq (pt, oo)
FOR u = 1 TO oo * 1.5
LOCATE 22, 1
PRINT "Qual objeto ( 1 -", oo, ")"
(enter ou invalido sai): ";
INPUT "", y
IF y > oo OR y < 1 THEN
LOCATE 22, 1
PRINT SPC(70),
EXIT FOR
END IF
LOCATE 23, 1
a = 0: b = 0
INPUT "Digite os dois numeros com uma
virgula entre eles: ", a, b
LSET a$ = CHR$(a)
PUT #1, pt + ((bo - 1) * &HF3) + (y -
1) * 2
LSET a$ = CHR$(b)
PUT #1, pt + 1 + ((bo - 1) * &HF3) + (y -
1) * 2
LOCATE 22, 1: PRINT SPC(49), " ": PRINT
SPC(70),
NEXT u
END SUB

SUB rezamagia (m$, p)
IF p = 0 THEN n$ = "rezas" ELSE n$ =
"magias"
CLS
PRINT "Alterando as "; n$; " de "; bo$(bo)
PRINT
PRINT "Atuais sao ";
FOR t = &H56 - p * 30 TO &H73 - p * 30
GET #1, t + (bo - 1) * &HF3
b$ = STR$(ASC(a$))
IF a$ <> CHR$(0) THEN PRINT MID$(b$, 2), :
PRINT ",";
NEXT
PRINT : PRINT : PRINT
FOR t = 1 TO 13
PRINT m$(t)
NEXT
FOR t = 1 TO 30
LOCATE 21, 1
PRINT "Numero da "; n$; " (enter sai)", t,
": ";
INPUT "", t1
IF t1 = 0 THEN EXIT FOR
LSET a$ = CHR$(t1)
PUT #1, &H55 - p * 30 + t + ((bo - 1) *
&HF3)
NEXT
END SUB

```

SIMCITY.BAS

```

'; Nome      : CHANGER.BAS
'; Funcao   : Altera a cidade salva e o
dinheiro dela.
'; Autor    : Deva & Deva
'; Linguagem: BASIC
'; Data     : 01/DBZ/1992
;
DECLARE SUB box (h, t$())
DECLARE SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIABELS$)
SCREEN 0
COLOR , 6, 8
CLS
COLOR 0, 1
CLEAR 30000
DIM i$(11)
DIM i(4)
ON ERROR GOTO erro
i$(0) = "" 'sem titulo
i$(1) = " +--+ -++- +-- - +--+ - + +-
- +--+ -++- +--+ +--+ +-
i$(2) = " +--+ | | | | | | | | | | | | +-
| | | | | | | | | | | | | | | | | | +-
i$(3) = " +--+ - - +--+ - - +--+ - - - -
+--+ - - - - +--+ +--+ +-
i$(4) = " +-----+
"
i$(5) = " ! Created by Devanir N. Filho,
Devanir Nunes & Rodrigo Xavier Nunes !
i$(6) = " +-----+
"
i$(7) = ""
i$(8) = "OFIM"
box 6, i$()
i$(0) = "Tecle algo (ESC sai)": i$(1) = "OFIM"
box 20, i$()
SOUND 300, 1
SOUND 600, 3
SOUND 200, 2
SOUND 900, 3
SOUND 100, 3
SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
arquivos:
COLOR , 6, 8
CLS
FILES "*.CTY"
Y = CSRLIN
LOCATE 1, 1: PRINT SPACE$(79)
LOCATE y - 1, 1: PRINT SPACE$(79)
SOUND 600, 2
i$(0) = "Qual cidade deseja alterar ?": i$(1) =
"OFIM"
box y, i$()
i$(0) = SPACE$(8): i$(1) = "OFIM"
box y + 5, i$()
peganome:
ch = 0
B$ = ""
HY = y + 6
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, B$
nome$ = B$
IF nome$ = "" THEN GOTO peganome
nome$ = nome$ + ".CTY"
COLOR 6, 6
69 FILES nome$
IF ch = 1 THEN GOTO peganome
OPEN nome$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS celula$
mainmenu:
COLOR , 6, 8
CLS
COLOR 7, 1
i$(0) = "Main Menu"
i$(1) = "1 - Aumentar fundos"
i$(2) = "2 - Cobrir cidade com ..."
i$(3) = "3 - Criar mar"
i$(4) = "4 - Mudar titulo da cidade"
i$(5) = "5 - Trocar elementos"
i$(6) = "6 - Encerrar"
i$(7) = "7 - Outra cidade"
i$(8) = "OFIM"
box 6, i$()

```

```

SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF a$ = "1" THEN GOTO money
IF a$ = "2" THEN GOTO DESER
IF a$ = "3" THEN GOTO SEA
IF a$ = "4" THEN GOTO TITUL
IF a$ = "5" THEN GOTO ATERR
IF a$ = "6" THEN CLS : SYSTEM
IF a$ = "7" THEN GOTO fim
GOTO mainmenu
nome$ = nome$ + ".CTY"
OPEN nome$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS celula$
'
' ENCHE DE DINHEIRO
' =====
money:
COLOR , 6, 8
CLS
t# = 0
FOR y = 0 TO 3
    GET #1, &HC25 + 3 - y
    t# = t# + ASC(celula$) * 256 ^ y
NEXT
i$(0) = "Fundos atuais da cidade sao:"
i$(1) = STR$(t#) + " dolares"
i$(2) = "@FIM"
box 3, i$()
i$(0) = "Digite novos fundos"
i$(1) =
i$(2) = "@FIM"
box 11, i$()
LOCATE 14, 30
va$ =
ENTRA 30, 14, 10, va$
t# = VAL(va$)
FOR y = 3 TO 0 STEP -1
    i(y) = INT(t# / 256 ^ y)
    t# = t# MOD 256 ^ y
NEXT
FOR y = 0 TO 3
    LSHT celula$ = CHR$(i(3 - y))
    PUT #1, &HC25 + y
NEXT
i$(0) = "Prefeitura enriquecida": i$(1) = "@FIM"
box 19, i$()
COLOR 7, 1
SLEEP 3
GOTO mainmenu
'
' ENCHE COM ALGO
' =====
DESER:
COLOR , 6, 8
CLS
COLOR 7, 1
i$(0) = "Cobrir cidade com :"
i$(1) = "1 - Terra"
i$(2) = "2 - Arvores"
i$(3) = "3 - Troncos mortos"
i$(4) = "4 - Fontes"
i$(5) = "5 - Casinhas"
i$(6) = "6 - Agua"
i$(7) = "7 - Mato"
i$(8) = "@FIM"
box 5, i$()
SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF a$ = "1" THEN c2 = &H0: c1 = &H0
IF a$ = "2" THEN c2 = &H30: c1 = &H29
IF a$ = "3" THEN c2 = &H30: c1 = &H2B
IF a$ = "4" THEN c2 = &H3B: c1 = &H48
IF a$ = "5" THEN c2 = &H30: c1 = &HFF
IF a$ = "6" THEN c2 = &H0: c1 = &H2
IF a$ = "7" THEN c2 = &H30: c1 = &H25
GOSUB reloginho
FOR t = &HCBO TO &H6A72 STEP 2
    LSHT celula$ = CHR$(c1)
    PUT #1, t
    LSHT celula$ = CHR$(c2)
    PUT #1, t + 1
    LOCATE 20, 43
    PRINT RIGHTS(" " + STR$(t), 6)
NEXT
SOUND 600, 2
GOTO mainmenu
'
' MAR
'
SEA:
COLOR , 6, 8

```

```

CLS
PRINT
i$(0) =
i$(1) = "Qual a largura do mar na costa Oeste ?"
i$(2) = "@FIM"
box 2, i$()
i$(0) =
i$(1) =
i$(2) = "@FIM"
box 5, i$()
ti$ =
HY = 6
HX = 39
ta = 2
ENTRA HX, HY, ta, ti$
ge = VAL(ti$)
i$(0) =
i$(1) = "Qual a largura do mar na costa Leste ?"
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
i$(0) =
i$(1) =
i$(2) = "@FIM"
box 11, i$()
ti$ =
HY = 12
HX = 39
ta = 2
ENTRA HX, HY, ta, ti$
gd = VAL(ti$)
IF ge < 0 OR gd < 0 THEN GOTO SEA:
IF ge = 0 AND gd = 0 THEN GOTO mainmenu
'
' AGUA NA BORDA Leste
'
IF gd = 0 THEN GOTO esq:
i$(0) = "Costa Leste"
i$(1) = "Comeca em :" + RIGHTS(" " + STR$(&H6A72 - (gd * 200)), 6)
i$(2) = "Esta em : "
i$(3) = "Acaba em : 27250"
i$(4) = "@FIM"
box 16, i$()
FOR t = &H6A72 - (gd * 200) TO &H6A72
    IF t MOD 2 = 0 THEN LSHT celula$ = CHR$(&H2)
    ELSE LSHT celula$ = CHR$(&H0)
        PUT #1, t
        LOCATE 20, 43
        PRINT RIGHTS(" " + STR$(t), 6)
NEXT
SOUND 600, 2
SLEEP 1
'
' AGUA NA BORDA Oeste
'
IF ge = 0 THEN GOTO mainmenu
esq:
i$(0) = "Costa Oeste"
i$(1) = "Comeca em : 3248"
i$(2) = "Esta em : "
i$(3) = "Acaba em :" + RIGHTS(" " + STR$(&HCBO + (ge * 200)), 6)
i$(4) = "@FIM"
box 16, i$()
FOR t = &HCBO TO &HCBO + (ge * 200)
    IF t MOD 2 = 0 THEN LSHT celula$ = CHR$(&H2)
    ELSE LSHT celula$ = CHR$(&H0)
        PUT #1, t
        LOCATE 20, 43
        PRINT RIGHTS(" " + STR$(t), 6)
NEXT
SOUND 600, 2
SLEEP 1
GOTO mainmenu
'
' MUDA TITULO DA CIDADE
' =====
TITUL:
COLOR , 6, 8
CLS
i$(0) = "Digite o novo titulo da cidade :"
i$(1) = "@FIM"
box 4, i$()
i$(0) = SPACE$(20)
box 9, i$()
LOCATE 10, 30
ti$ =
HY = 10
HX = 30
ta = 20
ENTRA HX, HY, ta, ti$
```

```

tis = LEFT$(tis + SPACE$(20), 20)
FOR t = 3 TO LEN(tis) + 3
    LSFT celula$ = MID$(tis, t - 2, 1)
    PUT #1, t
NEXT
GOTO mainmenu
'
'RETIRA AGUA DA CIDADE SEM DESTRUI-LA
=====
ATHRR:
COLOR , 6, 8
CLS
i$(0) = "Trocar :"
i$(1) = "1 - Terra"
i$(2) = "2 - Arvores"
i$(3) = "3 - Troncos mortos"
i$(4) = "4 - Fontes"
i$(5) = "5 - Casinhas"
i$(6) = "6 - Agua"
i$(7) = "7 - Mato"
i$(8) = "OFIM"
box 5, i$()
a$ = INPUT$(1)
IF a$ = "1" THEN c2 = &H0: c1 = &H0
IF a$ = "2" THEN c2 = &H30: c1 = &H29
IF a$ = "3" THEN c2 = &H30: c1 = &H2B
IF a$ = "4" THEN c2 = &H3B: c1 = &H48
IF a$ = "5" THEN c2 = &H30: c1 = &HFF
IF a$ = "7" THEN c2 = &H30: c1 = &H25
COLOR , 6, 8
CLS
i$(0) = "Por :"
i$(1) = "1 - Terra"
i$(2) = "2 - Arvores"
i$(3) = "3 - Troncos mortos"
i$(4) = "4 - Fontes"
i$(5) = "5 - Casinhas"
i$(6) = "6 - Agua"
i$(7) = "7 - Mato"
i$(8) = "OFIM"
box 5, i$()
aa$ = INPUT$(1)
IF aa$ = "1" THEN cc2 = &H0: cc1 = &H0
IF aa$ = "2" THEN cc2 = &H30: cc1 = &H29
IF aa$ = "3" THEN cc2 = &H30: cc1 = &H2B
IF aa$ = "4" THEN cc2 = &H3B: cc1 = &H48
IF aa$ = "5" THEN cc2 = &H30: cc1 = &HFF
IF aa$ = "6" THEN cc2 = &H0: cc1 = &H2
IF aa$ = "7" THEN cc2 = &H30: cc1 = &H25
GOSUB reloginho
IF a$ = "6" THEN GOTO agua
FOR t = &HCB1 TO &H6A73 STEP 2
    GET #1, t
    cel1$ = celula$
    GET #1, t + 1
    cel2$ = celula$
    LOCATE 20, 43
    PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
    IF cel2$ = CHR$(c1) AND cel1$ = CHR$(c2) THEN
        GOSUB casocache
NEXT
GOTO mainmenu
agua:
FOR t = &HCB1 TO &H6A73 STEP 2
    GET #1, t
    cel1$ = celula$
    GET #1, t + 1
    cel2$ = celula$
    LOCATE 20, 43
    PRINT RIGHT$(" " + STR$(t), 6)
    IF cel2$ = CHR$(c2) AND cel1$ = CHR$(c1) THEN
        GOSUB casocache
    IF cel2$ = CHR$(&H4) AND cel1$ = CHR$(&H0) THEN
        GOSUB casocache
NEXT
GOTO mainmenu
casocache:
LSFT celula$ = CHR$(cc2)
PUT #1, t
LSFT celula$ = CHR$(cc1)
PUT #1, t + 1
RETURN
fim:
CLOSE
RUN
erro:
IF HRL = 69 AND ERR = 53 THEN
    i$(0) = "Nao encontrei a cidade": i$(1) =
    "OFIM"
    box 20, i$()

```

```

a$ = INPUT$(1)
COLOR 6, 6
LOCATE 20
FOR t = 1 TO 4
    PRINT SPACE$(56)
NEXT
COLOR 7, 1
ch = 1
RESUME NEXT
END IF
RUN

reloginho:
i$(0) = ""
i$(1) = "Comeca em : 3248"
i$(2) = "Esta em : "
i$(3) = "Acaba em : 27250"
i$(4) = "OFIM"
box 18, i$()
RETURN

SUB box (h, t$())
    ' tamanho do maior texto e nº da ultima linha
    l = 0
    FOR c = 0 TO 25
        IF LEN(t$(c)) > 1 THEN l = LEN(t$(c))
        IF t$(c) = "OFIM" THEN u = c - 1: c = 200
    NEXT
    IF c = 26 THEN ERROR 200
    ' calcula centralizacao horizontal na tela
    LL = (l / 2) + 2
    x = 40 - LL
    ' desenha janela
    COLOR 7, 1
    LOCATE h, x
    PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+"
    IF t$(0) <> "" THEN
        LOCATE , x
        PRINT "|", LEFT$(SPACE$(1 - LEN(t$(0))) / 2)
        + t$(0) + SPACE$(l, 1), "|";
        COLOR 0, 0
        PRINT "-"
        COLOR 7, 1
        LOCATE , x
        IF u <> 0 THEN
            PRINT "|", STRING$(l + 2, "-"), "|";
            COLOR 0, 0
            PRINT "-"
            COLOR 7, 1
        END IF
    END IF
    FOR c = 1 TO u
        LOCATE , x
        PRINT "|", LEFT$(t$(c) + SPACE$(1), 1), "|";
        COLOR 0, 0
        PRINT "-"
        COLOR 7, 1
    NEXT
    LOCATE , x
    PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+",
    COLOR 0, 0
    PRINT "-"
    LOCATE , x + 2
    PRINT STRING$(l + 4, "-")
    COLOR 7, 1
END SUB

SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIABEL$)
    LOCATE HY, HX
    PRINT SPC(ta);
    COLOR 7, 1
begin:
    FOR t = 1 TO ta
        a$ = INPUT$(1)
        SOUND 324, 1
        IF ASC(a$) = 13 GOTO fimif
        IF ASC(a$) = 8 THEN
            VARIABEL$ = ""
            t = 0
        LOCATE HY, HX
        PRINT SPC(ta);
        GOTO begin
    END IF
    VARIABEL$ = VARIABEL$ + a$
    LOCATE HY, HX
    PRINT VARIABEL$
NEXT
fimif:
END SUB

```

ZELIARD.BAS

```

; Nome : CHANGER.BAS
;
; Funcao : Alterar os objetos do personagem
; ou ver o fim ;
; do jogo.
;
; Autor : Deva & Deva
;
; Linguagem : BASIC
;
; Data : 22/JUL/1993
;

DECLARE SUB box (h, t$())
DECLARE SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIABEL$)
0 SCREEN 0
COLOR 1, 6, 8
CLS
COLOR 0, 1
CLEAR 30000
DIM i$(25), t$(20), u$(10), ob(5)
ON ERROR GOTO ERRO
i$(0) = ""
i$(1) = "      -+ +- - - +--+ -+-+ -+      +-+
- +--+ -+-+ +-+ +- -+-+"
i$(2) = "      +-+ |- | | | -| |+++- | |"
i$(3) = "      +| + | +| +| -| |+++-"
i$(4) = "      +--+ +| +| - - - + -+      +-+
- - - - +--+ +| - +"
i$(5) = " ! Created by Devanir N. Filho,
Devanir Nunes & Rodrigo Xavier Nunes ! "
i$(6) = " +-----+"
i$(7) = "EOFIM"
box 6, i$()
i$(0) = "Tecle algo (ESC sai)": i$(1) = "EOFIM"
box 17, i$(1)
SOUND 300, 1
SOUND 600, 3
SOUND 200, 2
SOUND 900, 3
SOUND 100, 3

```

```

SOUND 600, 2
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 THEN COLOR 14, 0: CLS : SYSTEM
arquivos:
COLOR , 6, 8
12 CLS
FILES "**.usr"
y = CSRLIN
LOCATE 1, 1: PRINT SPACE$(79)
LOCATE y - 1, 1: PRINT SPACE$(79)
SOUND 600, 2
i$(0) = "Qual status deseja alterar ?: i$(1) -
"OFIM"
box y, i$()
i$(0) = SPACES(8): i$(1) = "OFIM"
box y + 5, i$()
peganome:
ch = 0
b$ = ""
HY = y + 6
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, b$
nome$ = b$
IF nome$ = "" THEN GOTO peganome
nome$ = nome$ + ".usr"
COLOR 6, 6
69 FILES nome$
IF ch = 1 THEN GOTO peganome
OPEN nome$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS celula$
faxmain:
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Z - Ver o fim do jogo"
i$(2) = "A - Ouro"
i$(3) = "B - Conta no banco"
i$(4) = "C - Almas"
i$(5) = "D - Life total"
i$(6) = "E - Life restante"
i$(7) = "F - Espada"
i$(8) = "G - Escudo"
i$(9) = "H - Chaves"
i$(10) = "I - Chaves especiais"
i$(11) = "J - Estrelas"

```



Stellar Software

Possuímos um acervo com mais de 40.000 programas para toda a linha IBM-PC. Temos jogos (Apogee, Epic Megagames, etc..), utilitários, anti-vírus atualizados (scan, f-prot, etc...). Não trabalhamos com pirataria e sim com a nata do shareware mundial. Solicite nosso catálogo gratuito, de qualquer parte do Brasil. **Despachamos seu pedido no máximo em 24 horas.**

O mais completo cadastro de clientes do mercado. Possui grupo de classificação, data de inclusão, código (opcional), nome do cliente, 2 nomes de contato, referência de conceito, data de aniversário, 4 telefones com descrição para cada um, 2 telefones de fax, endereço, bairro, cidade, estado, cep, inscrição estadual ou carteira de identidade, CGC ou CIC, controle de envio das cartas padrões com tipo e data de envio, campo de observações com tamanho máximo flexível de 65.534 caracteres. Inclui cadastro de cartas padrões com editor de texto integrado. Mala direta com possibilidade de imprimir a etiqueta do remetente ao lado da etiqueta do destinatário. Grupos de classificação para melhor separar os tipos de clientes.

Cadastro de Clientes

Preço: 30 URV's

Você está cansado de fazer contas, tentando saber onde vai parar o dinheiro todo mês ? Colégio das crianças, alimentação, condomínio...

Use o super prático Sistema de Despesas de Casa. Com ele você saberá, para que despesas foram as suas receitas. Os lançamentos são feitos em moeda nacional e convertidos para dólar. Possui também Contas a Pagar e Tabela de Dólar.



Sistema de CEP

Cadastro oficial da ECT. Permite consulta para qualquer rua do Brasil. Dado o nome de uma rua, você fica sabendo o bairro, cidade e cep de forma imediata. Se existirem mais de uma rua com o mesmo nome, serão todas apresentadas na tela. Modo de pesquisa por janelas, onde você vê todo o arquivo somente com o uso das setas.

POSSUINDO O CADASTRO DE CLIENTES E O CEP, AO DIGITAR UM ENDEREÇO NO CADASTRO DE CLIENTES, O SISTEMA PREENCHE PARA VOCÊ, O BAIRRO, A CIDADE E O CEP.

10 pacotes diferentes: Preço por pacote: 30 URV's

(1: RJ), (2: São Paulo), (3: Goiás e Brasília), (4: Bahia, Piauí), (5: Ceará, Paraíba, Rio Grande do Norte), (6: Alagoas, Sergipe, Pernambuco), (7: Minas Gerais, Espírito Santo), (8: Mato Grosso, Mato Grosso do Sul), (9: Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Sul), (10: Acre, Amazonas, Amapá, Maranhão, Pará, Rondônia, Roraima, Tocantins)

Pacote econômico com todos os estados do Brasil: 100 URV's

Star Lights BBS - Velocidades de 1.200 à 14.400 Bps
Todo dia das 18:00 às 09:30 Horas - (021)-255-7240

Pedidos pelo tel (021)-255-7240

```

i$(12) = "K - Pedras do topo da tela"
i$(13) = "L - Roupa"
i$(14) = "M - Objetos"
i$(15) = "N - Magias"
i$(16) = "EFIM"
box 5, i$()
perg:
LOCATE 8, 65: COLOR 7, 1: PRINT "+---+"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT ": Opção :"; :
COLOR 0, 0: PRINT "___"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "|"; |"; :
COLOR 0, 0: PRINT "___"
COLOR 7, 1: LOCATE , 65: PRINT "+---+", : COLOR
0, 0: PRINT "___"
LOCATE , 67: PRINT "_____": COLOR 7, 1
LOCATE 10, 69
SOUND 324, 1
a$ = INPUT$(1)
a$ = UCASE$(a$)
PRINT a$
SOUND 324, 1
COLOR , 6, 8
IF ASC(a$) = 13 THEN 0
IF ASC(a$) = 27 THEN 0
IF a$ = "Z" THEN GOTO mostrafim
IF a$ = "A" THEN i1$ = "o ouro": i11 = &H86: i12
= &H87: i13 = &H88: GOTO ourobancoalmas
IF a$ = "B" THEN i1$ = "a conta": i11 = &H89:
i12 = &H8A: i13 = &H8B: GOTO ourobancoalmas
IF a$ = "C" THEN i1$ = "as almas": i11 = &H8C:
i12 = &H8D: i13 = &H8E: GOTO ourobancoalmas
IF a$ = "D" THEN i$(1) = "o life total": ende =
&HB4: GOTO xxx
IF a$ = "E" THEN i$(1) = "o life restante": ende
= &HB3: GOTO xxx
IF a$ = "F" THEN GOTO espadaescudo
IF a$ = "G" THEN GOTO espadaescudo
IF a$ = "H" THEN i$(1) = "a quantidade de
chaves": ende = &H99: GOTO xxx
IF a$ = "I" THEN i$(1) = "a quantidade de chaves
especiais": ende = &H9A: GOTO xxx
IF a$ = "J" THEN REM GOTO estrelas—
IF a$ = "K" THEN i$(1) = "o numero de pedrinhas
no topo da tela (9)": ende = &H88: GOTO xxx
IF a$ = "L" THEN GOTO roupas
IF a$ = "M" THEN GOTO objetos
IF a$ = "N" THEN GOTO magias
GOTO fazmain
'
'Mostra o fim do jogo
'
mostrafim:
CLS
FOR t = 1 TO &H7F
  LSSET celula$ = CHR$(255)
  PUT #1, t
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Leia o jogo, entre na caverna e veja o
final (tacle algo)"
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
r$ = INPUT$(1)
GOTO fazmain
'
'Muda ouro, conta e almas
'
ourobancoalmas:
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique " + i1$ + " (0-16777215)"
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = SPACES$(8)
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 36
ta = 8
ENTRA HX, HY, ta, a$
t# = VAL(a$)
IF t# > 16777215 THEN GOTO ourobancoalmas
t3# = INT(t# / 256 ^ 2)
t# = t# MOD 256 ^ 2
t2# = INT(t# / 256 ^ 1)
t# = t# MOD 256 ^ 1
t1# = INT(t# / 256 ^ 0)
LSSET celula$ = CHR$(t1#)
PUT #1, i11

```

```

LSSET celula$ = CHR$(t2#)
PUT #1, i12
LSSET celula$ = CHR$(t3#)
PUT #1, i13
GOTO fazmain
xxx:
'
'MUDA O XXXXX DO BONECO
'
CLS
i$(0) = ""
i$(1) = "Indique " + i$(1) + " (0 ate 255)."
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
a$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, a$
a = VAL(a$)
IF a > 255 OR a < 0 THEN GOTO xxx
LSSET celula$ = CHR$(a)
PUT #1, ende
GOTO fazmain
'
'espada ou escudo
'
espadaescudo:
CLS
i$(0) = ""
IF a$ = "F" THEN i$(1) = "Escolha sua espada"
ELSE i$(1) = "Escolha seu escudo"
i$(2) = "EFIM"
box 3, i$()
IF a$ = "G" THEN GOTO cudo
i$(0) = ""
i$(1) = "1 - Training"
i$(2) = "2 - Wise man's"
i$(3) = "3 - Spirit"
i$(4) = "4 - Knight"
i$(5) = "5 - Illumination"
i$(6) = "6 - Enchantment"
i$(7) = "EFIM"
box 13, i$()
GOTO pada
cudo:
i$(0) = ""
i$(1) = "1 - Clay"
i$(2) = "2 - Wise man's"
i$(3) = "3 - Stone"
i$(4) = "4 - Honor"
i$(5) = "5 - Light"
i$(6) = "6 - Titanium"
i$(7) = "EFIM"
box 13, i$()
pada:
i$(0) = ""
i$(1) = ""
i$(2) = "EFIM"
box 8, i$()
p$ = ""
HY = 9
HX = 39
ta = 3
ENTRA HX, HY, ta, p$
p = VAL(p$)
IF p > 255 OR p < 0 THEN GOTO espadaescudo
IF a$ = "F" THEN
  LSSET celula$ = CHR$(p)
  PUT #1, &H93
END IF
IF a$ = "G" THEN
  LSSET celula$ = CHR$(p)
  PUT #1, &H94
FOR t = &H95 TO &H98
  LSSET celula$ = CHR$(255)
  PUT #1, t
NEXT
END IF
GOTO fazmain
'
'coloca sapatos e capa no boneco
'
roupas:
CLS
FOR t = 1 TO 5
  LSSET celula$ = CHR$(t)

```

```

PUT #1, &HA1 + t
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Roupas colocadas"
i$(2) = "@FIM"
box 8, i$()
a$ = INPUT$(1)
GOTO fazmain
'
'objetos
'
objetos:
CLS
u$(0) = ""
u$(1) = "1 - Ken'ko potion"
u$(2) = "2 - Juu-en fruit"
u$(3) = "3 - Elixir of kashi"
u$(4) = "4 - Chikara powder"
u$(5) = "5 - Magia stone"
u$(6) = "6 - Holy water of acero"
u$(7) = "7 - Sabre oil"
u$(8) = "8 - Kicku feather"
u$(9) = "@FIM"
box 2, u$()
i$(0) = ""
i$(1) = "1 -" + SPACE$(20)
i$(2) = "2 -" + SPACE$(20)
i$(3) = "3 -" + SPACE$(20)
i$(4) = "4 -" + SPACE$(20)
i$(5) = "5 -" + SPACE$(20)
i$(6) = "6 -" + SPACE$(20)
i$(7) = "7 -" + SPACE$(20)
i$(8) = "8 -" + SPACE$(20)
i$(9) = "@FIM"
box 14, i$()
LOCATE 2, 2
PRINT "Digite o numero do": LOCATE , 2
PRINT "objeto a alterar e": LOCATE , 2
PRINT "o numero do objeto": LOCATE , 2
PRINT "a colocar."
pega:
a$ = INPUT$(1)
IF ASC(a$) = 27 OR ASC(a$) = 13 THEN GOTO feito
a = VAL(a$)
IF a > 5 OR a < 1 THEN GOTO pega
b$ = INPUT$(1)
IF ASC(b$) = 27 OR ASC(a$) = 13 THEN GOTO feito
b = VAL(b$)
IF b > 8 OR b < 1 THEN GOTO pega
ob(a) = b
COLOR 7, 1
LOCATE 14 + a, 32
PRINT LEFT$(MID$(u$(b), 5, LEN(u$(b))) +
SPACE$(10), 20)
GOTO pega
feito:
FOR t = 1 TO 5
    LSSET celula$ = CHR$(ob(t))
    PUT #1, &HA6 + t
NEXT
COLOR , 6, 8
GOTO fazmain
'
'magias
'
magias:
CLS
FOR t = 1 TO 7
    LSSET celula$ = CHR$(255)
    PUT #1, &HAB + t
    PUT #1, &HB4 + t
    PUT #1, &HEB + t
NEXT
i$(0) = ""
i$(1) = "Magias colocadas"
i$(2) = "@FIM"
box 10, i$()
a$ = INPUT$(1)
GOTO fazmain
ERRO:
IF ERL = 24 AND ERR = 53 THEN
    i$(0) = ""
    i$(1) = "Primeiro voce tem que salvar um jogo"
    i$(2) = "@FIM"
    box 8, i$()
    a$ = INPUT$(1)
    IF ASC(a$) = 27 THEN SYSTEM
    CLS
    RESUME 69
END IF
IF ERL = 69 AND ERR = 53 THEN
    i$(0) = ""
    i$(1) = "Nao existe esse status"
    i$(2) = "@FIM"

```

```

box 16, i$()
BEEP: SLEEP 1
RESUME 12
END IF
IF ERL = 12 AND ERR = 53 THEN
    i$(0) = ""
    i$(1) = "Nao existem status gravados"
    i$(2) = "@FIM"
    box 16, i$()
    BEEP: SLEEP 1
    SYSTEM
END IF
IF ERR = 64 THEN
    i$(0) = ""
    i$(1) = "Nome invalido !"
    i$(2) = "@FIM"
    box 16, i$()
    BEEP: SLEEP 1
    RESUME 12
END IF

SUB box (h, t$())
    ' tamanho do maior texto e n° da ultima linha
    l = 0
    FOR c = 0 TO 25
        IF LEN(t$(c)) > l THEN l = LEN(t$(c))
        IF t$(c) = "@FIM" THEN u = c - 1: c = 200
    NEXT
    IF c = 26 THEN ERROR 200
    ' calcula centralizaçao horizontal na tela
    LL = (l / 2) + 2
    x = 40 - LL
    'desenha janela
    COLOR 7, 1
    LOCATE h, x
    PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+"
    IF t$(0) <> "" THEN
        LOCATE , x
        PRINT "|", LEFT$(SPACE$((l - LEN(t$(0))) / 2) +
        t$(0) + SPACH$(1), 1), "|",
        COLOR 0, 0
        PRINT "_"
        COLOR 7, 1
        LOCATE , x
        IF u <> 0 THEN
            PRINT "|", STRING$(l + 2, "-"), "|",
            COLOR 0, 0
            PRINT "_"
            COLOR 7, 1
        END IF
    END IF
    FOR c = 1 TO u
        LOCATE , x
        PRINT "|", LEFT$(t$(c) + SPACE$(1), 1), "|",
        COLOR 0, 0
        PRINT "_"
        COLOR 7, 1
    NEXT
    LOCATE , x
    PRINT "+", STRING$(l + 2, "-"), "+",
    COLOR 0, 0
    PRINT "_"
    LOCATE , x + 2
    PRINT STRING$(l + 4, "_"),
    COLOR , 6, 8
    END SUB

SUB ENTRA (HX, HY, ta, VARIABEL$)
    LOCATE HY, HX
    COLOR 7, 1
    PRINT SPC(ta);
    begin:
    FOR t = 1 TO ta
        a$ = INPUT$(1)
        SOUND 324, 1
        IF ASC(a$) = 13 GOTO fimif
        IF ASC(a$) = 8 THEN
            VARIABEL$ = ""
            t = 0
            LOCATE HY, HX
            PRINT SPC(ta);
            GOTO begin
        END IF
        VARIABEL$ = VARIABEL$ + a$
        LOCATE HY, HX
        PRINT VARIABEL$
    NEXT
    fimif:
    COLOR , 6, 8
    END SUB

```

AS NOVIDADES PARA 94

A PRO KIT preparou uma série de lançamentos para este ano. São dois jogos de inteligência - um jogo de estratégia e um RPG - e mais complementos para quem gosta de programar em linguagem Assembler.

Aventura e mistério no



Forme um grupo de jogadores, pois a PRO KIT está lançando sua mais fantástica aventura no reino dos jogos inteligentes: um autêntico RPG para computadores.

O mestre cria os cenários onde acontecerão as missões e os jogadores são colocados frente às mais diversas situações. Ao terminar uma partida, o mestre avalia o desempenho do jogador e, se for o caso, concede-lhe um talismã de força e conhecimento, que poderá ser usado nas próximas missões.

Os jogadores podem até mesmo juntar suas forças para vencer uma missão mais complexa ou para combater um guardião mais poderoso.

As missões podem ser simples ou posuir diversos níveis de dificuldade, com inúmeros perigos, armadilhas, guardiões e a temível aparição WAHAMEC - um ser etéreo que busca materializar-se em nosso universo.

A criação das missões é extremamente simples e totalmente comandada por ícones. O mestre pode visualizar cada uma das salas do subterrâneo e selecionar até mesmo o tipo de parede que as formam.

Ao preparar um cenário, o mestre dá a cada jogador um disco contendo todo o sistema responsável pelo jogo. Ao terminar a missão, o jogador devolve o disco para a sua avaliação e então recebe uma palavra mágica, que contém todo o seu conhecimento e força.

Requisitos:

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

Xingu..... US\$ 35

A AVENTURA ESTÁ APENAS COMEÇANDO

Prepare-se para uma incrível aventura no espaço, em busca de um pequeno planeta azul. O Nautilus é um jogo de estratégia, que irá colocar em teste sua habilidade no comando de uma espaçonave.

Características da nave:

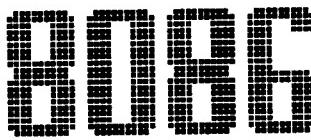
- Controles por mouse
- Tela de informações
- Diário de bordo
- Sistemas de análise
- Torpedos fotônicos e phasers
- Velocidade WARP
- Botão de autodestruição



Requisitos:

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

Nautilus..... US\$ 25



Aprenda Assembler sem sair de casa

Domine o micro, aprendendo a mais poderosa das linguagens de programação. O curso básico é dividido em 10 partes, com um pequeno teste de avaliação entre cada uma.

Para quem já conhece a linguagem Assembler, a PRO KIT está oferecendo também uma versão compacta do curso, composta pela biblioteca de rotinas, parâmetros de chamada e exemplos de uso. Além deste pacote, estamos lançando a biblioteca VGA/256, dedicada exclusivamente ao modo 640 x 480 x 256 cores.

<input type="checkbox"/> Assembler em 10 lições.....	US\$ 60
<input type="checkbox"/> Complemento VGA.....	US\$ 40
<input type="checkbox"/> Curso compacto (CGA).....	US\$ 30
<input type="checkbox"/> Curso compacto (VGA).....	US\$ 50
<input type="checkbox"/> Biblioteca VGA/256.....	US\$ 30

versão 5.0



Totalmente escrito em Assembler, o GRAPHOS III é o mais rápido editor para o PC e um dos poucos que não exige megas e megas de memória para ser executado. Tudo nele é simples e fácil de usar.

Além dos recursos tradicionais de edição gráfica, tais como linhas, retângulos, raios, círculos, fill, spray, inversão, rotação, espelhamento, etc, o GRAPHOS III possui ainda ferramentas especiais para corte e duplicação de pedaços da tela, zoom para correções delicadas nos desenhos, troca de atributos e uma nova ferramenta para uso com os padrões gráficos pré-definidos.

A grande novidade desta versão é o arquivo Clipboard, que pode manipular até 180 telas. Essas telas podem ser posteriormente compactadas num único arquivo e integrar um sistema de slide show simples e fácil de programar. É possível controlar o tipo de efeito especial que será usado para mostrar a tela, o tempo que ela permanecerá mostrada e até mesmo associar uma tecla a cada tela. O sistema pode criar um programa executável, para o slide show, que independe do GRAPHOS III para funcionar.

O editor de alfabetos permite que o usuário crie e edite alfabetos proporcionais, com 2 pixels de altura até 16 pixels. Novos recursos de clipping e captura gráfica aumentam consideravelmente o poder dos editores de padrões e de alfabetos.

A edição da palette está mais simples ainda. Com poucos comandos do mouse é possível alterar as intensidades de RGB de cada cor. Além disso, é possível controlar a intensidade (claro/escuro) das cores e calcular o tom de cinza correspondente da cor.

O programa GRAPHOS III ainda permite que se grave ou recupere arquivos no formato TIFF, não compactado, com definição de cores.

Requisitos:

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

Graphos III (versão 5.0) US\$ 72

Bitmap

A mais nova sensação da revista Micro Sistemas agora em disquete, especialmente para VGA. Todos os shapes da galeria de arte, os roteiros de animação, os ícones, programas shareware, etc, numa estrutura gráfica interativa (como num livro digital).

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

Bitmap #1..... US\$ 6

Converta o valor em dólar, para Cruzeiros Reais, pela cotação do dólar comercial do dia do pedido.

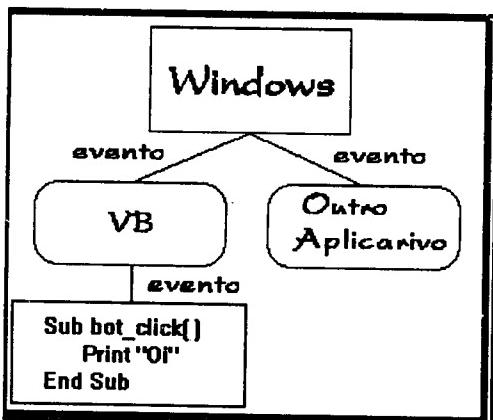
Envie cheque nominal para PRO KIT Informática e Editora Ltda - Caixa Postal 108.046 - Niterói/RJ - CEP 24121-970

CURSO

Visual Basic - Parte 5

Programação Baseada em Eventos

Ricardo Flores



Quando você roda um aplicativo, este aplicativo entra no Sistema de Tratamento de Eventos do Windows.

No frio dos ovos, nada está acontecendo enquanto o programa "roda" até que

ocorra um evento, que na figura ao lado seria um clique num botão. O Windows que estava observando o comportamento do computador, percebe que ocorreu um evento e em qual aplicativo ocorreu, isto é, no VB.

O VB recebe o controle e checa em qual formulário e em qual objeto ocorreu o evento. A partir daí chama e executa o código daquele objeto. Encontrando End Sub o VB retorna o controle ao Windows. Encontrando End o VB retira o aplicativo do Sistema de Tratamento de Eventos do Windows e assume o modo de projeto. Legal, né!

PROJETO RELÓGIO DESPERTADOR

O usuário Pentelho encomendou um Relógio Despertador. Ao rodar o aplicativo, a hora do sistema será mostrada no visor em letras grandes porque o Pentelho é míope igual a mim. O despertador terá dois botões de opção: um ativa o alarme e o outro desativa o alarme.

Iniciando um Novo Projeto

Menu File \ New Project

Reposicione e dimensione o Form1 com 2.730 twips de

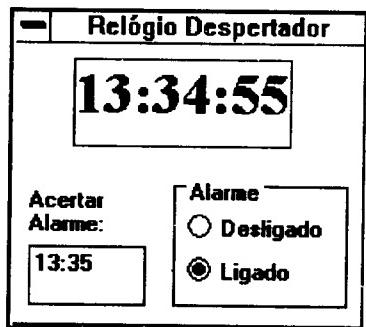
largura x 3.015 twips de altura

Encontre e mude a propriedade Caption do objeto Form1 para Relógio Despertador

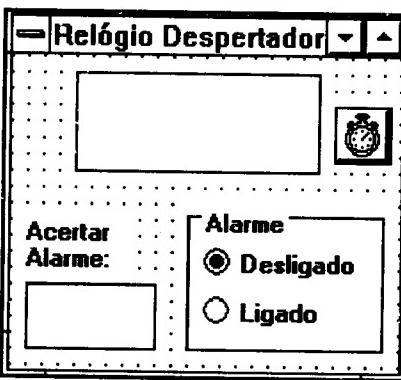
Encontre e mude a propriedade BorderStyle desse objeto para 1-Fixed Single

Encontre e mude as propriedades MaxButton e MinButton desse objeto para False

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" \ RELOGIO (Para nome do formulário) \ OK
RELOGIO (Para nome do projeto) \ OK



criando a interface com o usuário



Rótulo do Visor
(Aquele Exibindo
13:34:55)

Duplo clique na ferramenta Label
Encontre e mude a propriedade Name do objeto Label1 para lblVisor
Encontre e apague o valor da propriedade Caption do objeto

lblVisor
Encontre e mude a propriedade BorderStyle do objeto lblVisor para 1 - Fixed Simple

Encontre e mude a propriedade FontName do objeto lblVisor para Times New Roman
Encontre e mude a propriedade FontSize do objeto lblVisor para 24

Reposicione e dimensione o objeto lblVisor conforme modelo acima.

Rótulo Acertar Alarme

Duplo clique na ferramenta Label

Encontre e mude a propriedade Caption do objeto Label1 para Acertar Alarme:

Reposicione e dimensione o objeto Label1 conforme modelo

Caixa de Texto (Aquele Exibindo 13:35)

Duplo clique na ferramenta Caixa de Texto

Encontre e mude a propriedade Name do objeto Text1 para txtHora

Encontre e apague a propriedade Text do objeto txtHora
Reposicione e dimensione o objeto txtHora conforme modelo

Moldura [= Frame] (Aquele que contém os Botões de Opção)

Duplo clique na ferramenta Moldura

Encontre e mude a propriedade Caption do objeto Frame1 para Alarme

Reposicione e dimensione o objeto Frame1 conforme modelo

Botão de Opção ou de Rádio (Aquele com a legenda Desligado)

Duplo clique na ferramenta Botão de Opção

Encontre e mude a propriedade Name do objeto Option1 para opcLigDig

Encontre e mude a propriedade Caption do objeto opcLigDig para Desligado

Reposicione o objeto opcLigDig conforme modelo

Botão de Opção ou de Rádio (Aquele com a legenda Ligado)

Duplo clique na ferramenta Botão de Opção

Encontre e mude a propriedade Name do objeto Option1 para opcLigDig

* O VB enviará a mensagem: "Você já tem um controle de nome 'opcLigDig'. Você quer criar um vetor de controle?"

Azione Yes

* O VB criará botões de opção com o mesmo nome. O que torna estes objetos independentes é o índice de cada botão. O primeiro incia com zero - opcLigDig(0), o segundo com 1 - opcLigDig(1) e assim por diante se você criasse outros. O importante é saber que os Botões de Opção trabalham em grupo, isto é, ao ativar um Botão de Opção dentro de uma Frame ou dentro de um Formulário, o VB se encarregará de desativar os demais.

Reposicione o objeto opcLigDig conforme modelo

Temporizador (Aquele Reloginho Simpático)

Duplo clique na ferramenta Temporizador

Encontre e mude a propriedade Name do objeto Timer1 para TicTac

Reposicione o objeto TicTac em qualquer local no formulário.
(Esse objeto não pode ser redimensionado e não aparecerá em tempo de execução.)

Propriedade Interval do Objeto TicTac

É representada em milissegundos (milésimos de segundo).
Se a deixarmos em zero o evento Timer jamais ocorrerá. Para

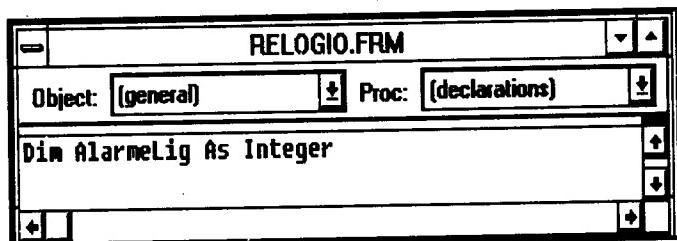
que o temporizador busque a hora corrente somente a cada segundo, multiplicamos o intervalo por 1.000.

Encontre e mude a propriedade Interval do objeto TicTac para 1000

DICA: Você deve evitar o uso de temporizadores - a não ser, é claro, num relógio - que acabam por utilizar o sistema (DOS, Windows e micro) quase que o tempo todo, fugindo assim ao conceito de programação no ambiente Windows que é baseado em objetos.

Rode o aplicativo para testá-lo.

DECLARANDO VARIÁVEL A NÍVEL DE FORMULÁRIO



Na Janela de Código, selecione o Objeto General [= Geral] e o Procedimento Declarações

Declare a variável AlarmeLig como Inteiro

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO FORM

Na Janela de Código, selecione o objeto Form (O VB escreverá o gabarito:)

Sub Form_Load ()

End Sub

O Pentelho quer que o despertador sempre apareça centralizado na tela.

Isto posto, complete este procedimento:

Sub Form_Load ()

Left = Screen.Width / 2 - Width / 2

Top = Screen.Height / 2 - Height / 2

End Sub

Rode o aplicativo para testá-lo.

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO TICTAC

Na Janela de Código, selecione o objeto TicTac (O VB escreverá o gabarito:)

Sub TicTac_Timer ()

End Sub

1 - Você deseja que a hora do sistema [= Time\$] seja exibida como legenda do Visor.

2 - Se a hora do sistema [= Time\$] for maior ou igual [>=] a string existente na caixa de texto txtHora e [= And] a variável AlarmeLig for verdadeira então soe um bip [= Beep].

Isto posto, complete este procedimento:

Sub TicTac_Timer ()

lblVisor.Caption = Time\$

If (Time\$ >= txtHora.Text And AlarmeLig) Then

Beep

End If

End Sub

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO BOTÃO DE OPÇÃO OPCLIGDLG

Na Janela de Código, selecione o objeto opcLigDig (O VB escreverá o gabarito:)

```
Sub opcLigDig_Click (Index As Integer)
```

```
End Sub
```

Para ligar o alarme o Pentelho clicará o botão de opção Ligado, cujo índice é opcLigDig(1).

Se opcLigDig(1) for clicado, AlarmeLig recebe o valor inteiro -1 [= Verdadeiro].

Caso contrário [= Else] a variável AlarmeLig recebe o valor inteiro 0 [= Falso].

Isto posto, complete este procedimento:

```
Sub opcLigDig_Click (Index As Integer)
```

```
If (Index = 1) Then
```

```
    AlarmeLig = -1
```

```
Else
```

```
    AlarmeLig = 0
```

```
End If
```

txtHora.SetFocus 'O foco é devolvido à caixa de texto

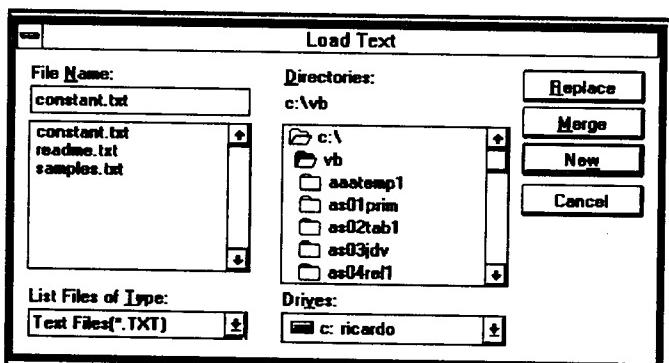
```
txtHora.
```

```
End Sub
```

Rode o aplicativo para testá-lo.

criando um módulo global para conter o arquivo de constantes do VB

Menu File \ Load Text... (Surgirá o Quadro de Diálogo Carregar Texto)



Ative o diretório VB

Ative o arquivo constant.txt

Aacione o botão New

O arquivo texto CONSTANT.TXT será carregado para um novo módulo1 global com a extensão BAS.

A Microsoft preparou este arquivo que, em muito, facilitará nossa vida. Por exemplo, não é necessário decorar que -1 = True ou 0 = False. Muito menos consultar tabelas para saber o código da tecla <BackSpace>.

Após carregar o arquivo CONSTANT.TXT, usando a Barra de Paginação Vertical, encontre o comentário Key Codes e observe que várias teclas estão definidas como constantes. Por exemplo, a tecla <BackSpace> equivale a constante KEY_BACK. Note que no módulo Global todas as constantes (ou variáveis quando declaradas por você) são precedidas

com a declaração Global.

Isto posto, altere o procedimento como segue:

```
Sub opcLigDig_Click (Index As Integer)
```

```
If (Index = 1) Then
```

```
    AlarmeLig = True
```

```
Else
```

```
    AlarmeLig = False
```

```
End If
```

txtHora.SetFocus 'O foco é devolvido à caixa de texto

```
txtHora.
```

```
End Sub
```

Clique o botão Grava Projeto Corrente

Digite: RELOGIO \ OK (Dessa forma, módulo1.bas terá o nome RELOGIO.BAS.)

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO OBJETO BOTÃO DE OPÇÃO TXTHORA

Na Janela de Código, selecione o objeto txtHora (O VB escreverá o gabarito:)

```
Sub Text1_Change ()
```

```
End Sub
```

O evento Change ocorre quando é mudado o conteúdo de uma caixa de texto.

Porém, na realidade, queremos testar cada tecla pressionada pelo Pentelho e dessa forma criar um filtro de entrada de dados, ou seja, queremos permitir a digitação de apenas dígitos 0-9, as teclas dois pontos <:> e <BackSpace>. Portanto, queremos o evento KeyPress.

Na Janela de Código, selecione o procedimento KeyPress (O VB escreverá o gabarito:)

```
Sub txtHora_KeyPress (KeyAscii As Integer)
```

```
End Sub
```

1 - O evento KeyPress pega a tecla pressionada dentro da caixa de texto txtHora, retorna e guarda na variável inteira KeyAscii o código ASCII da tecla pressionada.

2 - Declaramos [= Dim] a variável Tecla como [= As] String.

3 - Chr\$ converte o valor guardado na variável KeyAscii em caractere. Por exemplo, se KeyAscii tiver o valor 65, Tecla será a letra A.

4 - Se o caractere dentro da variável Tecla for menor que [<] o caractere "0" (zero) ou maior que [>] o caractere "9", e ao mesmo tempo, for diferente de [<>] ":" e ao mesmo tempo for diferente de <BackSpace>, então [= Then]

5 - Produz um bip e atribui 0 (zero = nenhum caractere) à variável KeyAscii.

Isto posto, complete este procedimento:

```
Sub txtHora_KeyPress (KeyAscii As Integer)
```

```
Dim Tecla As String
```

```
Tecla = Chr$(KeyAscii)
```

```
If ((Tecla < "0" Or Tecla > "9") And Tecla <> ":" And Tecla <> Chr$(Key_Back)) Then
```

```
    Beep
```

```
    KeyAscii = 0 Descarta o caractere.
```

```
End If
```

```
End Sub
```

NOME DOS OBJETOS

Grande quantidade de objetos num aplicativo pode causar confusão. Adotei os seguintes prefixos para os objetos mais comuns, o que facilitou muito a identificação dos mesmos:

Até a próxima galera.



Ricardo Flores é Auditor e Diretor da Audit System, empresa especializada em Treinamento e Comunicação Visual. É formado em Administração e Ciências Contábeis pela Cândido Mendes. Criou método próprio de treinamento em DOS, Lotus, Clipper e etc.

bot	Botão de Comando	mol	Moldura = Frame
bph	Barra de Paginação Horizontal	opc	Botão de Opção
bpv	Barra de Paginação Vertical	pic	Caixa de Figura
cld	Caixa de Lista Desdobrável	txt	Caixa de Texto
clt	Caixa de Lista	sel	Caixa de Seleção
cmb	ComboBox (Combinação de Boxes)	mnu	Menu da Barra de Menu
lbl	Label = Rótulo	itm	Item de Menu

Dê uma chance ao sucesso

**Micro
Sistemas**

Onde está aquele super-fantástico-incrível programa que você fêz? E aquela rotina maravilhosa? Estão guardados numa gaveta? Ninguém, além de você, conhece esse trabalho?

Não perca a oportunidade de mostrar o quanto você sabe sobre informática, programação, linguagens, processadores, etc.

A revista Micro Sistemas é a única publicação nacional que abre espaço para trabalho feitos no Brasil. Ela é o único veículo editorial que publica colaborações dos seus leitores.

Esta é a principal razão do sucesso imbatível da revista, afinal, grande parte dos profissionais com projeção nacional neste mercado, foram ou ainda são colaboradores da Micro Sistemas.

Então, o que você está esperando para fazer parte deste time?

COLABORAÇÕES:

Você pode mandar qualquer tipo de matéria (programas, artigos, crônicas, etc). Para que seu trabalho seja avaliado por nossa equipe é imprescindível que:

- os textos, listagens, ilustrações, desenhos, etc venham em disquete 5 1/4 padrão IBM PC;
- os programas devem incluir a versão compilada e exemplos (se for o caso);
- cópia impressa do texto e das listagens;
- autorização impressa e assinada, para a publicação do material;
- currículo do autor.

- Envie p/ Enter Press Editora S/A - Rua Washington Luis, 9 / 402 - CEP 20230-900 - Rio de Janeiro - RJ

O material enviado para a revista não será devolvido. Os autores das matérias publicadas receberão uma assinatura anual de Micro Sistemas.

RANKING MUNDIAL DOS MELHORES GAMES

(Solicite pelo código)

ULTIMOS LANÇAMENTOS EM JOGOS E APLICATIVOS

Central
M

CENTRAL SOFT INFORMÁTICA LTDA.

**RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 CONJ.707 - CEP:01042-000 - SÃO PAULO - SP
TEL.:(011)256-2544 / FAX:(011)259-8430 / BBS:(011)871-2859**

JOGOS X/T/AT					
JOGOS WINDOWS					
cod - dt - tp - nome - descrição					cod - dt - tp - nome - descrição
J0854 06 HD					J0895 01 HD PNBALL 2000 (VGA/W) JOGO DE PINBALL
J0391 06 HD					J0996 01 HD 60 FASES PARA WOLFSTEN 3D
J0524 06 HD					J0997 01 HD BODY BLOW (VGA/W) JOGO DE BRIGA
J0682 06 HD					J0997 01 HD BODY RUNNERS (VGA/W) JOGO DE AVENTURA
J0721 10 HD					J0998 01 HD TIME RUNNERS (VGA/W) JOGO DE AVENTURA
J0841 04 HD					J0999 03 HD UNNECESSARY ROUGHNESS (386) FUT. AM.
J0850 09 HD					J1000 02 HD CLASSIC 5 (VGA/W) BRIDGE XADREZ DAMAS...
J0150 06 HD					J1000 02 HD CASTLE FOR WINDOWS-JOGO DE ESTRATEGIA
J0774 05 HD					J0905 01 HD CH3000 FOR WINDOWS-JOGO DE XADREZ
J0634 04 HD					J1010 01 HD BLITZER FOR WINDOWS-JOGO DE XADREZ
J1003 03 HD					J1009 01 HD BLOCK FOR WINDOWS-JOGO DE HABILIDADE
J1004 02 HD					J0905 01 HD CASTLE FOR WINDOWS-JOGO DE ESTRATEGIA
J1005 02 HD					J0677 01 HD CM3000 FOR WINDOWS-JOGO DE XADREZ
J1006 01 HD					J0940 01 HD CN4000 FOR WINDOWS (386)-JOGO DE XADREZ
J1008 08 HD					J0670 01 HD GAME PACK I FOR WINDOWS-COLETA NEA
J1017 01 HD					J0827 02 HD GAME PACK II FOR WINDOWS-COLETA NEA
J1018 06 HD					J0668 01 HD GAME PACK III FOR WINDOWS-COLETA NEA
J1019 01 HD					J0819 02 HD GAME PACK IV FOR WINDOWS-COLETA NEA
J1020 09 HD					J0811 02 HD HEARTS FOR WINDOWS-JOGO DE CARTAS
J0749 06 HD					J1012 01 HD MEMORY FOR WINDOWS-JOGO DE MEMORIA
J0438 03 HD					J0862 01 HD POKER FOR WINDOWS-JOGO DE POKER
J0764 09 HD					J0552 02 HD SIMCITY FOR WINDOWS-SIM. DE CIDADE
J0511 04 HD					J0757 01 HD SMEARTH FOR WINDOWS (386) SIM. DA TERRA
J0753 03 HD					J1015 01 DD SNAKES FOR WINDOWS-JOGO DE HABILIDADE
J0851 08 HD					J0936 01 DD SOKOBAN FOR WINDOWS-JOGO DE INTEL
J1025 02 HD					J0198 01 DD TETRIS FOR WINDOWS-JOGO DE INTEL
J1026 04 HD					J1016 01 DD WIN WAY OUT FOR WINDOWS-SAY. EM LABIRINTOS
J1027 02 HD					J0896 01 DD WINCHESS FOR WINDOWS-JOGO DE XADREZ
ROLE PLAYING GAMES (RPG)					
1- Ultima Underworld II					J0726 05 HD
2- Betrayal at Krondor					J0886 07 HD
3- Lands of Lore					J0907 08 HD
4- Ultima VII Black Gate					J0749 06 HD
5- Might & Magic III					J0438 03 HD
6- Might & Magic IV					J0764 09 HD
7- Ultima VII					J0511 04 HD
8- Eye of Beholder II					J0753 03 HD
9- Might & Magic V					J0851 08 HD
10- Eye of Beholder III					J0821 04 HD
SIMULATION GAMES					
1- X-Wing					J0747 05 HD
2- Falcon 3.0					J0481 05 HD
3- World Circuit					J0712 03 HD
4- Ages of the Pacific					J0880 03 HD
5- Indy Car Racing					J0833 03 HD
6- Commerce: Maximus Overkill					J0858 03 HD
7- Secret Weapons of the Luftwaffe					J0318 08 DD
8- Championship 2000					J0213 03 HD
9- Stunt Island					J0859 04 HD
10- F-17 A					J0222 08 DD
STRATEGY GAMES					
1- Master of Orion					J1028 04 HD
2- Sim City 2000					J0852 02 HD
3- Civilization's Journey					J0743 02 DD
4- Dame II					J0713 04 HD
5- Chessmaster 3000					J0625 04 DD
6- Syndicate					J0889 04 HD
7- Hong Kong Mystery Pro					J0149 02 HD
8- The Incredible Machine					J0757 01 HD
9- Castle II					J0783 05 HD
10- Battle Chess 4000					J0788 08 HD
APLICATIVOS PC SIGMAIS VENDIDOS					
PROGRAMAS ORIGINAIS					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
PC-SIG (FROM USA)					759 WRITER'S HEAVEN Faca do seu PCWRITER, uma ferramenta editorial rapida.
COM DOCUMENTAÇÃO COMPLETA					PROCESSADORES DE TEXTO, EDITORES E ESCRIVADORES
MAIS DE 40000					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
DESKTOP PUBLISHERS E UTILITARIOS					759 WRITER'S HEAVEN Faca do seu PCWRITER, uma ferramenta editorial rapida.
2546 DESKTOP PAINT Programa de pintura y editar imagens DIP					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
2544 DRCPIC Letras maiusculas c/ ornato frances y documentos.					759 WRITER'S HEAVEN Faca do seu PCWRITER, uma ferramenta editorial rapida.
2334 RUBICON PUBLISHING Editor Desktop atrapalha.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
216/78 TIPSETTER PC Publisher Desktop gráfica unica.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
HIPEREDITO					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1120/72/72 BLACK MAGIC Liga gráficos e texto no hipertexto.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
2549 DESERT STORM-FAREWELL TO BABYLON Mapas, armas e mais, no hipertexto.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1234 HYTEXT Cria uma ligação de hipertexto dentro de um documento.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
DATOGRAPHIA / EDUCACAO					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
320 PC-FASTTYPE/CGA Promete lógicas e velocidade em muitos leitões.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
2254 PC-FASTTYPE/MONO Tutor de datilografia interativo y/ computadores.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
2748 TEE-IT Mais do que uma máquina eletrônica.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
PROCESSADOR DE TEXTO E UTILITARIOS					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1360 ALCHEMY DESKTOP PUBLISHING UTILITIES Mapas, graficos, figuras,					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1200 AUTOMIX Determina numero sequencias.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
415 WORD PROCESSING PREVIEW SYSTEM Vêa quantas páginas surgião.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1101 AUTOMIX					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1200 EYESIGHT Programa de processamento visual.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
148 XISP Linguagem AI experimental escrita em C.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1333 READABILITY PLUS Revisor de gramática.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
INTELLIGENCE ARTIFICIAL					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
953 DECISION ANALYSIS SYSTEM Sistema de analize de decisão em 2 partes.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
1678 EYESIGHT Programa de processamento visual.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.
148 XISP Linguagem AI experimental escrita em C.					1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT Newsletter para novatos em ventura.

*** TOTALMENTE GARANTIDO CONTRA VIRUS
* TODOS OS DISQUETES SÃO GARANTIDOS CONTRA DEFEITOS DE GRAVAÇÃO
* DAMOS SUPORTE TELEFÔNICO**

APLICATIVOS PARA WINDOWS

APLICATIVOS SHAREWARE NACIONAIS

J1027 02 HD
J0676 01 HD
J0655 02 HD
J0523 03 HD
J0794 05 HD
J0681 03 HD
J0656 01 HD
J0985 02 HD
J0749 03 HD
J0933 05 HD

WARGAMES

- 1- Warlords ||
 - 2- V for Victory: Voluntary Land
 - 3- Carriers at War
 - 4- Twin Light 2000
 - 5- Task Force 1942
 - 6- Patriot
 - 7- Pacific Island
 - 8- Seal Team
 - 9- Anchors the Sky
 - 10- Fields of Glory

ACTION GAMES

- 1- Doom
 - 2- Wizd Commander II
 - 3- Wolfenstein 3-D
 - 4- Privateer Wing Commander
 - 5- Lemmings
 - 6- Prince of Persia II
 - 7- Out of this World
 - 8- Spear of Destiny
 - 9- Flash Beck
 - 10- Mortal Combat

SPORT GAMES

- 1- Linux 3D Pro
 - 2- Front Page Sports Football
 - 3- Basketball III
 - 4- Tony La Russa Baseball
 - 5- Summer Challenge
 - 6- Unnecessary Roughness Football
 - 7- Action Sports Soccer
 - 8- Liverpool Football
 - 9- Tennis Pro Tour II
 - 10- Panzer Kickboxer

CATÁLOGO ELETRÔNICO:
SOLICITE O SEU, MANDANDO
UM E-MAIL PARA: CUSTODIA@IBTV.

PREÇOS
GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO
5 1/4 DD 1.50 URV
5 1/4 HD 2.00 URV

APLICATIVOS PARA WINDOWS

APLICATIVOS SHAREWARE NACIONAIS

CREDITCARD / VISA / DINERS CLUB

**SEDEX A COMPRAR (SOMENTE
P/ O ESTADO DE SÃO PAULO)**

* PARA COMPRAS ACIMA DE 40 URG's,
ACITAMOS OS DESCONTOS, 1 P/ O DIA OUTRO
DIA 1 DIA APÓS.

O sorteio será realizado no dia 27.08.94 pela Loteria Federal.

v

BOA SORTE

* PARA COMPRAIS ACIMA DE 49 URTV,
ACHITAMOS 02 CHEQUES, 1 P / O DIA E OUTRO
PARA 11 DIAS APÓS.

**DESCONTOS
PROMOCIONAIS
ACIMA DE 10% DISCO**

5
OE 20
10⁶

DES
PRON
ACIMA D

ARTIGO

Remote Access

Conheça o programa mais usado como gerenciador de BBS.

Eduardo Poyart

Se você tem modem e acessa BBS (Bulletin Board Systems), já deve ter notado que a maior parte dos sistemas tem uma "cara" em comum, algumas características que o lembram outros sistemas, como a estrutura dos bancos de arquivos e mensagens ou o modo de enviar / receber arquivos. Estas características peculiares são levadas ao sistema pelo programa que o gerencia, o gerenciador de BBS. E o gerenciador mais utilizado, e o que analisaremos neste mês, é o Remote Access.

O Remote Access, ou simplesmente RA, foi criado por Andrew Milner em 1989, a princípio como um hobby de seu autor nas horas vagas. Hoje, em sua versão 2.01, ele é a ocupação principal do autor, que fundou uma empresa, a Wantree Development, para oficializar o produto. O RA existe em três modos de licenciamento. O primeiro é a versão shareware, que é gratuita mas deve ser registrada após um período de 3 semanas de uso. Ao fazer isso você recebe um arquivo especial que transforma a versão shareware em versão registrada, que possui algumas opções a mais. A terceira modalidade é a versão profissional, o RA 2.01 Pro, que é um produto comercial, com muito mais poder e flexibilidade que as outras duas. A versão shareware, tanto registrada quanto não registrada, só deve ser utilizada em ambientes não comerciais. Se o programa estiver rodando fisicamente em um ambiente comercial, só é permitido o uso da versão profissional. O registro da versão shareware custa 50 dólares, mas o preço do produto profissional não é informado na documentação.

Possui um extenso e completo manual, que cobre a configuração e o funcionamento do produto. É difícil encontrar um programa shareware com um manual assim, mas nesse caso isto é crucial, devido à grande complexidade de um sistema desse tipo. A primeira parte do manual é uma dissecação passo-a-passo do RACONFIG, o programa de

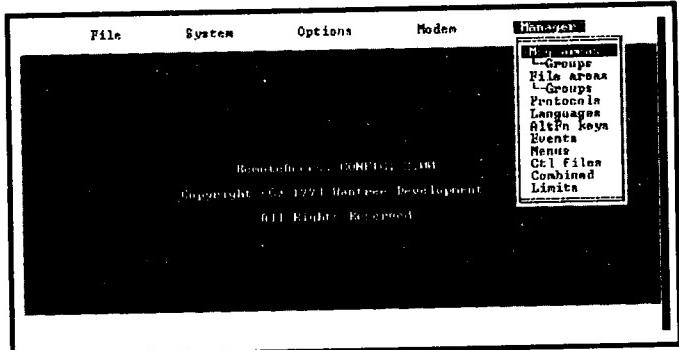
configuração do RA. As partes seguintes cobrem a administração e manutenção do sistema.

O RACONFIG é um programa interativo orientado por menus, que permite fazer a configuração do sistema. O manual está organizado de tal forma que permite a você ir lendo-o e configurando o seu sistema conforme ele vai falando ordenadamente das diversas opções. É uma boa sugestão imprimi-lo (prepare-se, são 282 páginas!) para ter uma cópia em papel para consultar enquanto configura o sistema. A alternativa é usar um ambiente multitarefa, como o Windows ou o OS/2, para alternar entre o manual e o programa de instalação do RA.

Algumas considerações antes de entrar na configuração do RA. Você vai precisar de um fossil driver, que é um programa residente que faz a interface entre um aplicativo qualquer e o modem. Segundo o manual, os drivers que foram testados e funcionaram garantidamente são o X00 e o BNU, de autoria de Ray Gwinn e David Nugent, respectivamente. Existe um outro fossil driver, o MX5, que possui a característica de fazer emulação por software do protocolo de correção de erros MNP5. O MX5 recusava-se a funcionar com o RA versão 1.11. Não sei quanto ao 2.01, mas este teste seria um bom exercício para os futuros sysops. Todos os três produtos podem ser encontrados em bons BBSs aqui no Brasil.

O RA possui suporte para múltiplas línguas. Os usuários, ao efetuarem seu cadastro on-line no sistema, podem escolher uma língua dentre as disponíveis no sistema, como português ou inglês. Ao fazer essa opção o RA seleciona um arquivo de língua (language) a ser utilizado. Os arquivos language definem os textos apresentados nas diversas mensagens do sistema. Estas mensagens são totalmente configuráveis através do RACONFIG, e podem ser gravadas em novos arquivos. O RA vem apenas com um arquivo com as mensagens em inglês. Se você quiser as mensagens em português, terá que obter o arquivo separadamente, ou traduzir as mensagens uma a uma no RACONFIG.

Outra coisa importante a se falar é da estrutura das mensagens e arquivos do RA. As mensagens são divididas em conferências, que no RA são chamadas de áreas de mensagens. Cada área de mensagens é um banco de dados que pode ser de dois tipos: Hudson ou JAM. O tipo Hudson é mais antigo e mais limitado, mas em compensação existem muitos doors (programas externos) e programas de manutenção que suportam este formato. Só podem haver no máximo 200 áreas de mensagens no formato Hudson.



O formato JAM é mais poderoso, pois não possui limite de áreas de mensagens (o único limite é o espaço no seu disco rígido) e um limite de 2 milhões de mensagens em cada área. Você pode associar qualquer um dos dois formatos a cada área de mensagens do seu sistema. As áreas de mensagens também podem ser associadas a grupos de áreas, o que permite de certa forma organizar uma hierarquia de assuntos. As áreas de arquivos, da mesma forma, podem ser associadas a grupos. O RA possui suporte a CD-ROM, com uma característica interessante: quando um usuário faz download de um arquivo do CD-ROM, o RA copia este arquivo para um diretório temporário no disco rígido e efetua o download a partir deste diretório, liberando assim o controle do CD-ROM para outros eventuais usuários.

O RA faz também controle de acesso de usuários a um mesmo dispositivo de múltiplos CDs, para evitar que dois ou mais usuários requerendo arquivos em CDs diferentes em um mesmo dispositivo interfiram um com o outro, uma vez que um dispositivo de múltiplos CDs só pode acessar um CD de cada vez.

Os usuários possuem um nível numérico e quatro conjuntos de 8 flags. O nível e os flags determinam a que opções dos menus, áreas de mensagens e arquivos os usuários têm acesso. Falaremos mais dos flags a seguir. Os usuários também podem ser associados a grupos, uma coisa um pouco UNIX-like. Cada grupo é um número de 0 a 65535, e o sysop pode definir também que áreas de mensagens e arquivos são disponíveis para que grupos de usuários.

O RA possui um poderoso editor de menus orientado a linha. Cada linha do menu é uma opção, que possui um nível e um conjunto de flags que indicam o nível mínimo e o conjunto mínimo de flags necessário para um usuário tê-la disponível. Em cada linha você define também uma hot-key, que nada mais é do que a tecla que deve ser apertada pelo usuário para selecionar aquela opção. Você decide a hierarquia e disposição dos menus. Você define também o

que aparecerá na tela em cada linha do menu.

Cada opção dos menus pode ser associada a qualquer comando no BBS, como ler uma mensagem, fazer download de um arquivo, selecionar uma área de arquivos, chamar outro menu, executar um programa externo, etc. Esta associação é feita por menus dentro do RACONFIG, o que evita a necessidade de ter que decorar comandos. Um comando destes é executado quando o usuário digita a hot-key correspondente. Se o comando for de chamar outro menu, por exemplo, o outro menu é mostrado e o sistema fica esperando o usuário digitar o próximo comando.

O poder e flexibilidade deste sistema de menus não pára por aí. Você pode setar nas opções do menu, também, um flag chamado Autoexec. Quando este flag está setado, o RA executa o comando associado com aquela opção na hora que mostrar o menu, sem esperar que o usuário digite alguma tecla. Um uso muito frequente desta característica é o de colocar em primeiro lugar no menu uma opção com o flag Autoexec setado, que mostra um arquivo ANSI ou ASCII na tela. Deste modo você pode criar uma tela ANSI que pode ser bem complexa e intrincada, com um utilitário como o TheDraw, para ser apresentada ao usuário como um menu. Nas outras opções do menu você informa ao RA que não quer que nada seja apresentado na tela, para não atrapalhar a sua tela ANSI. O editor de menus, além de poderoso, é amigável, assim como todo o resto do programa de configuração do RA.

Os usuários possuem 32 flags (bits) organizados em 4 grupos de 8. Estes grupos são indicados por letras de A a D. As opções do menu, áreas de arquivos e áreas de mensagens possuem também os mesmos conjuntos de flags. Todos estes conjuntos podem ser alterados pelo sysop. O funcionamento é o seguinte: se uma área de mensagens possui, digamos, o conjunto de flags A definido como:

—X—

isto significa que esta área de mensagens requer que os usuários tenham o terceiro flag ligado para terem acesso a ela. Todos os usuários que tiverem o 3º flag setado, independentemente dos outros, terão acesso a ela, como por exemplo um usuário com os flags do grupo A definidos como:

—X-X-XX.

As opções do menu, áreas de arquivos e áreas de mensagens ainda podem ter flags setados como "0", o que indica que a opção requer que o usuário tenha determinado flag desligado para ter acesso a ela.

RACONFIG - CONFIGURAÇÃO DO RA

Não posso fazer muito além de aumentar meus elogios ao manual do RA e tentar fazer um resumo do mesmo para apresentar uma visão global. O RACONFIG apresenta 5 menus principais: File, System, Options, Modem e Manager.

A figura 1 apresenta a tela do RACONFIG, com o cursor no menu Manager.

O primeiro menu, File, possui opções que informam sobre a versão do produto e os parâmetros de linha de comando, além de opções de DOS Shell e saída do programa.

A brincadeira começa no menu System. Nele você configura os subdiretórios onde o sistema está instalado, o nome do sistema, o endereço Fidonet com alguns aliases, e uma senha de acesso que será pedida da próxima vez que o RACONFIG for executado, e que pode ser usada para impedir que pessoas não autorizadas alterem a configuração do sistema.

O próximo menu, Options, permite a configuração de diversas opções dos bancos de mensagens e arquivos, que nível e que flags são atribuídos a novos usuários, e algumas opções globais do sistema como screen saving e horários onde o paging é permitido. No menu Modem você encontrará as strings de inicialização e de comandos a serem fornecidos ao modem nos momentos necessários. A explicação sobre quando cada string é enviada ao modem é bem clara no manual.

O menu Manager permite a você criar e deletar áreas de mensagens e de arquivos. Como já foi visto, o RA suporta os formatos Hudson e JAM. As áreas de arquivos, assim como as de mensagens, também são associadas a níveis de acesso e conjuntos de flags. É aqui também, na opção Menus, que você cria os menus do seu sistema. Existem ainda opções que nada mais são do que editores de texto, para editar arquivos de configuração do RA, com a facilidade de que eles já estão associados com os nomes dos principais arquivos de configuração. A idéia de se colocar editores de arquivos de configuração dentro do RACONFIG facilita a tarefa de localizar e alterar um determinado arquivo.

RAMGR - GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS E USUÁRIOS

Uma vez que você configura tudo e coloca o sistema no ar, você percebe que eventualmente desejará ter acesso aos registros de usuários para fazer alterações, e também aos banos de arquivos. Isto é feito com o programa RAMGR.

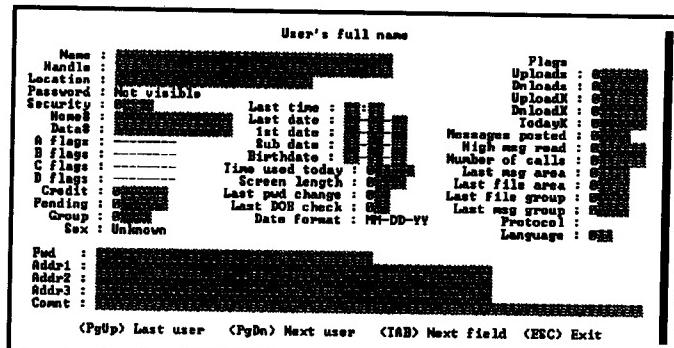
O RAMGR permite que você acesse e altere um a um os registros de usuários e de arquivos disponíveis no sistema. A versão 1 permitia apenas a edição dos registros de usuários. Explicação: na versão 2, o sistema de bancos de arquivos foi completamente re-escrito, e agora o RA mantém um cadastro de todos os arquivos disponíveis. Isto acelera em muito a pesquisa e o início de um download de arquivos, principalmente me CD-ROM, uma vez que não é mais necessário ler todos os diretórios para encontrar um determinado arquivo.

A figura 2 apresenta a tela com um registro de usuário em branco. Examine esta tela, ela é bem interessante. Com ela você terá uma idéia das possibilidades do sistema como um todo.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

O RA possui função de chat com o sysop, e conferências

on-line entre usuários no caso de sistemas multi-node. A versão shareware permite um máximo de 2 nodes, enquanto que na versão profissional são permitidos até 250 acessos simultâneos. As conferências on-line são um recurso poderoso que são pouco explorados pelos BBSs brasileiros. Mesmo naqueles sistemas com múltiplas linhas e que habilitam esta opção, os usuários normalmente, por questão de costume, vão direto para a transferência de mensagens ou de arquivos e não utilizam o potencial comunicativo dessa possibilidade.



O RA possui uma vasta gama de empacotadores de mensagens (mail packers) compatíveis com ele. Empacotadores de mensagens são programas que pegam as mensagens novas em determinadas áreas selecionadas pelo usuário do BBS, colocam-nas em um arquivo compactado e o enviam para o usuário para que sejam lidas sem ocupar a linha telefônica. Este procedimento chama-se leitura off-line de mensagens. Para ler as mensagens o usuário do BBS deve ter um programa que use um formato compatível com o que empacotou as mensagens. Um formato famoso é o QWK, com diversos empacotadores e leitores compatíveis com o RA, dentre eles o RAMail, o MKQWK e o Silver Express, cada um com suas características próprias. Existem empacotadores que trabalham com outros formatos e que têm leitores próprios, como o Blue Wave, que também é compatível com o RA.

Provavelmente você desejará rodar o RA sobre um ambiente multitarefa, e precisará fazer isso se for rodar no modo multi-node. O RA detecta se você está rodando sobre Windows, OS/2, Desqview ou TopView, dentre outros menos famosos, e usa código otimizado para cada um destes casos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Remote Access, por ser o sistema gerenciador de BBS mais utilizado, e também por suportar bases de mensagens nos formatos Hudson e JAM, é o que possui a maior quantidade de programas externos de apoio compatíveis. Não estou fazendo uma análise comparativa com outros sistemas para indicar se este é o melhor, mas certamente sua versão profissional, com capacidade de conferências on-line e multi-node, é extremamente poderosa e digna do nome.



EDUARDO POYART cursa o último período de Engenharia de Computação na PUC-Rio e é Sysop do Pilotis, um BBS em plataforma Unix, utilizando o gerenciador Eagles.

SOFTPACK

um lançamento em SHAREWARE de
LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO

Disquetes de 1.2 MB com cheios de excelentes programas de SHAREWARE. Para micros AT com drive de 1.2 MB e Winchester. Preço: US\$ 4,8 URV

SOFTPACK 1 - Utilitários para MS-DOS

26TIME20 - Cria um relógio na 26ª linha de uma tela CGA
DATEBOOK - Agenda eletrônica simples e de fácil uso
DIARY - Diário eletrônico para anotações pessoais
EZFORM - Cria formulários personalizados
HYHELPER - Cria arquivos de HELP tipo HIPERTEXTO
SYSCHK - Fornecce informações sobre a configuração do PC
PCMAG - 79 utilitários super-úteis da PC MAGAZINE
PKZIP10 - Compactador/Descompactador PKZIP completo
QED10 - Editor de textos simples e fácil, com acentuação
QMFCV305 - Copia disquetes protegidos e formata disquetes com capacidades elevadas (Ex: 1720KB em discos de 1.44MB)
STS320 - Facilita operações com arquivos, tipo XTREME
TPAINT - Programa para desenhos. CGA, HERCULES, VGA
GSETUP - Facilita uso do SETUP STANDARD do AT
MEMORIA - Aprenda a usar bem a memória do seu micro
VIRUS - Aprenda a proteger seu computador dos vírus
WHAT21 - Acrescenta descrições aos arquivos dos diretórios
ZIPZAP71 - Editor de trilhas e setores do disco

SOFTPACK 2 - Anti vírus

SCAN, CLEAN e VSHIELD - Detetor, eliminador e escudo anti vírus, versão 108 (ou outra mais atual)
VSUMX304 - Dá explicações completas sobre 2015 vírus

SOFTPACK 3 - Programas VGA para MS-DOS

GIFEXE - Transforma arquivos GIF em EXE "self display"
GIFLITE - Reduz em 30% o tamanho de arquivos GIF
BIT2GRAY - Transforma arquivo preto/branco em "gray scale"
HJAAK - Conversor de formatos de arquivos gráficos
GIF2JP - Compacta e descompacta arquivos GIF até 5 vezes
GWS61 - Exc. visualizador, conversor e melhorador de telas
CSHOW860 - Excelente SHELL para arquivos gráficos.
PICEM - Visualizador de telas gráficas GIF e PCX

SOFTPACK 4 - Progs. gráficos para WINDOWS

GWSWIN11 - Excelente programa visualizador, conversor e melhorador de telas gráficas. (Graphic Workshop for Windows)
PMAN - Cria efeitos especiais sobre telas gráficas.
GRABPRO - Capturador de telas do WINDOWS.
PSP102 - Conversor, visualizador e criador de efeitos em telas

SOFTPACK 5 - Jogos VGA para crianças

MARIOVGA - Jogo tipo SUPER MARIO
ECB - Livro de colorir eletrônico, fácil de usar
MCRAYON - Outro Livro de colorir
FUNYFACE - Desenha caras engraçadas, pinta e imprime.
CAVES - Excelente jogo tipo arcade, da APOGEE.
JOGOMEM - Jogo da memória com animação.
AGENT - Outro jogo da APOGEE, com vários níveis.

SOFTPACK 6 - Jogos VGA (jovens e adultos)

2100 - Jogo de Xadrez
ARIK2 - Jogo tipo ARKANOID (uma espécie de ping-pong)
ATLANTI - Jogo de guerra entre nações, tipo WAR
COMIC4 - Jogo tipo arcade, com vários níveis, labirintos, etc
EGATREK2 - Jogo STAR TREK
EGAVGAPB - PINBALL
KLONDK23 - Jogo de cartas tipo "solitaire"
PH - Strip-poker CGA, com duas jogadoras
QUATRIS - Jogo de blocos tipo TETRIS

SOFTPACK 7 - Aplicativos para MS-DOS

BANNER - Cria faixas, cartazes, letreiros, posters, etc
CMGR11 - Gerencia contas bancárias e cartões de crédito, etc.
CRVPLOT - Plota gráficos (X-Y) em impressoras EPSON.
FDRAW225 - Faz fluxogramas, diagramas, organogramas.
HOMEHELP - Gerenciador de atividades domésticas: Agenda, cartões de crédito, fitas K-7, etc.
UTDIARY - Diário eletrônico para anotações pessoais.

SOFTPACK 8 - Aplicativos para MS-DOS

ASEASY55 - Planilha semelhante ao LOTUS 1-2-3. Famosíssimo programas de SHAREWARE.
CARS - Gerencia manutenção de carros e máquinas
ADDRES25 - Agenda eletrônica para uso pessoal.
FORMGEN2 - Excelente programa para criar formulários. Um best seller de SHAREWARE, um dos mais usados nos E.U.A.
STOCK - Para controle de estoque, bem fácil de usar.

Cada disco custa 4,8 URV. Você pode adquirir os discos SOFTPACK diretamente em nosso escritório, ou de qualquer lugar do Brasil, pelo correio. Para comprar pelo correio, faça o seguinte:

- 1) Envie para nossa CAIXA POSTAL, uma carta registrada, indicando os discos que você deseja, e cheque CRUZADO e NOMINAL a LAÉRCIO VASCONCELOS.
 - 2) Se preferir, pode fazer um depósito no Banco Itaú, agência 0310, conta 60.757-7, em nome de Laércio Vasconcelos. Na carta você deve enviar junto com seu pedido um XEROX LEGÍVEL do recibo bancário.
 - 3) Pode fazer depósito bancário e fazer seu pedido por FAX. Transmite seu pedido, telefone para contato, número do seu FAX e o RECIBO DO DEPÓSITO.
- OBS: Não esqueça de indicar seu nome e endereço completos. OBS: Não operamos com VALES POSTAIS nem com REEMBOLSO POSTAL

LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.

Av. Rio Branco, 156/2812, Centro, Rio de Janeiro. Tel (021) 262-1776, FAX 240-0663. Cartas para CAIXA POSTAL 4391, CEP 20.001-970, Rio de Janeiro RJ.

SOFTPACK 9 - Programas para WINDOWS

ADRMAN - Gerenciador de nomes, endereços, telefones
AMW10 - Arc Master: Gerencia arquivos ARJ, ZIP, etc
BENCHG11 - Mede performance da placa de vídeo
DESK240 - Cria um DESKTOP virtual, maior que a tela
DSKTRK22 - Catalogador de arquivos e disquetes
ICONS1 - Biblioteca de 1300 ícones
SPEAKER - Usa sons do WINDOWS no alto falante do PC
VBRUN - Programa VBRUN100.DLL, que é uma RUN TIME LIBRARY do VISUAL BASIC.

SOFTPACK 10 - Utilitários para MS-DOS

HYPDSK45 - HYPER DISK, um dos melhores programas de CACHE DE DISCO, acelera a velocidade do seu WINCHESTER.
ANAD207 - ANADISK, versão 2.07. Analisa, repara, edita disquetes. Copia disquetes protegidos.
MBACK - Ótimo programa de BACKUP do winchester, de forma compactada, reduz à metade o número de discos necessários.
LHA213 - Compactador e descompactador de arquivos LZH.
ORG - DESFRAGMENTADOR de winchester, arruma os arquivos para que o acesso fique mais rápido
DRC - Transforma um arquivo de texto em um executável "self display", incluindo menus e cores, fácil utilização. Excelente!
FONTNM1 - Altere os caracteres de sua placa de vídeo VGA.
BEN311 - BATCH ENHANCER. Facilita o uso de arquivos de BATCH, tornando-os mais poderosos e flexíveis. Acrescenta 42 novos comandos para você criar seus arquivos BAT.

SOFTPACK 11 - Aplicativos para MS-DOS

WAMPUM - Gerenciador de banco de dados, compatível com DBASE. Ideal para quem não sabe programar, mas quer manter sua própria base de dados. Fácil operação, através de menus.
DAYO - Aplicações comerciais DAYO, para pequenas empresas Controle financeiro, estoque, malha direta, cadastro de clientes...
BOOKG - Gerencia sua biblioteca pessoal, catalogando livros e permitindo buscas por título, autor ou categoria, lista relatórios,
ODAY - Diário eletrônico muito versátil.
LOCKOUT - Protege o seu micro através de senhas

SOFTPACK 12 - Utilitários para MS-DOS

ARJ241 - Compactador ARJ versão 2.41
PKZ204 - Compactador PKZIP versão 2.04
ARCMAS92 - Facilita o uso do ARJ, PKZIP e outros.
HOT50 - 50 utilitários da revista PC MAGAZINE.
CATALOG - Catalogador de disquetes. Com ele você localiza rapidamente em que disquetes estão gravados seus arquivos
POWERBAT - BATCH ENHANCER. Acrescenta novos comandos aos arquivos de BATCH, e transforma arquivos BAT em EXE

SOFTPACK 13 - Jogos VGA para jovens e adultos

DUKE - Excelente jogo ARCADE: DUKE NUKE
JILL - Excelente jogo ARCADE: JILL OF THE JUNGLE
BATNAV - Jogo de batalha Naval
GODMOM - Jogo ARCADE com 50 níveis
CRUSHER - Jogo PAC-MAN, mas muito melhor
AMARILLO - Jogo de POKER profissional
HEROHT - Jogo ARCADE: HERO'S HEART

SOFTPACK 14 - Figuras p. edição eletrônica

Contém 315 figuras "CLIP ART" em formato PCX para usar em edição eletrônica. As figuras contêm pessoas, símbolos, computadores e periféricos, animais, etc. Podem ser usadas por qualquer editor que permita inserir figuras no texto: WORD, WORD PERFECT, WORD STAR, etc.

SOFTPACK 15 - Telas VGA com paisagens

Contém 56 telas VGA color, com fotos e desenhos de paisagens, com resoluções de até 640x480. Excelente forma de testar as capacidades gráficas de um monitor VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 16 - Telas com garotas da PLAYBOY

Contém 75 telas VGA color, com fotos de belas garotas nuas. São originais de revistas como PLAYBOY e PENTHOUSE. Resoluções de 640x480. Contém o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 17 - Telas (XXX) para maiores de 18

Contém 34 telas VGA color, com fotos eróticas (XXX), com resoluções de 640x480. Cada uma delas tem duas ou mais mulheres. Impróprio para menores de 18 anos. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 18 - Fontes para WINDOWS 3.1

Contém 51 novos tipos de fontes TRUE TYPE para usar com o WINDOWS 3.1, com qualquer tipo de impressora. Bom para criar documentos bem apresentados, com vários tipos de letras. Podem ser usadas por qualquer programa do WINDOWS 3.1.

SOFTPACK 19 - Treinamento

SAA - Curso introdutório de micro-informática, em português.

BASPRIM - Curso de linguagem BASIC (inglês)

DB4TUT - Curso de DBASE (inglês)

COMTUT44 - Curso introdutório de informática e DOS em inglês

MMASTER - Curso para aperfeiçoar sua memória (inglês)

DOSREF - Referência dos comandos do DOS, em português.

FASTTYPE - Curso de digitação. Aprenda a digitar rápido.

SOFTPACK 20 - Aplicativos para MS-DOS

SKYGLOBE - Programa de astronomia que mostra o mapa do céu visto de qualquer parte do mundo, em qualquer data.

MERCURY - Resolve equações matemáticas, plota gráficos, etc.

EZPROJ - Programa gerenciador de projetos, organiza cronogramas. Bom para chefes e gerentes.

WFLAGS - Banco de dados com informações geográficas sobre todos os países do mundo.

WED50 - Editor ASCII. Opera com arquivos de qq tamanho.

SOFTPACK 21 - Programas VGA para MS-DOS

CUBES - Desenha cubos em movimento em uma tela VGA.

DAZZLE - Desenha caleidoscópios eletrônicos super coloridos

DTPM - Programa para edição eletrônica de desenhos em preto e branco. Fácil e rápido.

FRAIN172 - Desenha miles de 80 tipos diferentes de FRACTALS super coloridos.

GIFDESK - Visualizador de telas gráficas GIF.

NEOSHOW - Cria apresentações tipo "SLIDE SHOW", usando arquivos GIF ou PCX. Excelente!!!

SOFTPACK 22 - Jogos VGA para jovens e adultos

BRIX - Excelente jogo de raciocínio com encaixe de blocos.

CYRUS - Jogo de Xadrez

EMPIRE - Jogo estratégico tipo WAR, de conquista do mundo.

KEEN - Jogo espacial tipo ARCADE, com várias fases.

OVERKILL - Jogo espacial. Lute contra naves inimigas.

SOFTPACK 23 - Jogos VGA para crianças

BDINO - Livro de colorir eletrônico. A criança escolhe várias paisagens, vários tipos de dinossauros, colore e imprime.

KEENDM - Jogo espacial, no estilo do SUPER MARIO.

MATHRESC - MATH RESCUE, excelente jogo educativo tipo ARCADE, onde a criança exerce as operações aritméticas.

WRESC - Excelente jogo ARCADE para crianças

SOFTPACK 24 - Utilitários para MS-DOS

MULTBOOT - Permite que o computador tenha múltiplos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT.

PCUTIL - 40 utilitários que facilitam o uso do MS-DOS.

SS26 - Screen saver. Funciona com vídeo CGA, EGA e VGA.

EBL407 - Extended Batch Language. Cria arquivos de BATCH mais poderosos e fáceis de usar.

PHANTOM - Exc. para criar demos de programas. Memoriza a sequência de teclas digitadas, e depois, o processamento pode ser repetido a partir de sequência memorizada.

SHEZ90A - SHELL para arquivos compactados ZIP e ARJ. Facilita o uso do PKZIP e ARJ, e as operações usuais do MS-DOS.

SOFTPACK 25 - Telas com garotas da PLAYBOY

Contém 75 telas VGA color, com fotos de garotas (NUAS), com resolução de 320x200, com 256 cores. Requer uma placa de vídeo VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 26 - Telas (XXX) para maiores de 18

Contém 92 telas VGA color, com fotos eróticas (XXX), com resolução de 320x200, com 256 cores. Impróprio para menores de 18 anos. Requer uma placa de vídeo VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

SOFTPACK 27 - Telas (XXX) para maiores de 18

Contém 92 telas VGA color, com fotos eróticas (XXX), com resolução de 320x200, com 256 cores. Impróprio para menores de 18 anos. Requer uma placa de vídeo VGA ou SUPER VGA. Inclui também o programa PICEM, usado para ver as telas.

ARTIGO

Rotinas para arquivos BATCH

Incremente seus arquivos batch com essas rotinas em linguagem de máquina

Adriano C.R. da Cunha e Ligia Camargo

Conforme prometido no artigo "Rotinas para o DOS", publicado em Micro Sistemas edição 129, aqui estão 20 rotinas para facilitar a programação de arquivos BATCH's do DOS. E agora, como estamos trabalhando com programas que devem devolver valores ou realizar uma tarefa mais complexa, o melhor caminho é o Assembler.

Resolvi trabalhar direto com o Assembler para tornar as rotinas pequenas e fugir do problema da compilação, pois nem todos os leitores de MS possuem um compilador para linguagem C, Turbo Pascal, ou outra coisa. Além disso, a programação em Assembler permite um controle direto do micro e outras possibilidades não fornecidas pelas linguagens compiladas.

É, ainda, mais emocionante, pois você pode perder o controle sobre o micro, ativar o winchester sem saber e apagar todo o seu trabalho (ou apenas a trilha 0), esmurrar o teclado quando o programa não funciona... As rotinas, como já mencionado, são pequenas, e podem ser digitadas no próprio DEBUG, presente em seu DOS.

AS ROTINAS

Listagem 1: PRTSCR.COM

Este programa apenas realiza a função da tecla PRINT SCREEN, chamando a INT 05H e saindo para o DOS (INT 20H).

PRTSCR.COM
CD,05,CD,20
TOTAL DE DADOS= 5

Listagem 2: BEEP.COM

Como o nome já diz, o programa simplesmente gera um bip, através da impressão do caractere 07H via rotina 02H da INT 21H.

BEEP.COM
B2,07,B4,02,CD,21,CD,20
TOTAL DE DADOS= 9

Listagem 3: KEY.COM

Este programa espera que uma tecla seja apertada, e retorna seu valor em ERRORLEVEL. A tecla é lida pela rotina 08H da INT 21H, e seu código retorna de AL para ERRORLEVEL pela rotina 4CH da INT 21H.

KEY.COM
B4,08,CD,21,B4,4C,CD,21
TOTAL DE DADOS= 9

Listagem 4: REBOOT.COM

A finalidade deste programa é reinicializar o micro. Apesar do nome, o computador não é desligado, mas apenas reinicializada sua configuração. A responsável por isso é a INT 19H.

REBOOT.COM
CD,19
TOTAL DE DADOS= 3

Listagem 5: TIPPC.COM

Este arquivo identifica em ERRORLEVEL o tipo do seu PC. Os valores normais são:

253 - PC Jr
254 - PC XT
255 - PC original IBM
252 - PC AT

Caso, no seu micro, seja retornado um valor diferente, converse com o importador que lhe vendeu um micro paraguaio, ao invés de coreano.

TIPPC.COM
B8,00,F0,1E,8E,D8,A1,FE,FF,1F,B4,4C,CD,21
TOTAL DE DADOS= F

Listagem 6: CLRSCR.COM

A sintaxe correta do programa é CLRSCR nn, onde nn corresponde a uma das 16 cores do PC:

00 - preto	08 - cinza escuro
01 - azul escuro	09 - azul claro
02 - verde claro	10 - verde claro
03 - ciano escuro	11 - ciano
04 - vermelho escuro	12 - vermelho claro
05 - roxo escuro	13 - roxo claro
06 - marrom	14 - amarelo
07 - cinza claro	15 - branco

A rotina irá apagar a tela, preenchendo-a com a cor de fundo dada. O valor deve estar em decimal e conter necessariamente, dois dígitos. O porque dos dois dígitos é explicado no final do artigo.

CLRSCR.COM
BB,82,00,E8,15,00,BB,10,00,F7,E3,88,C7,30,C0,31
C9,B6,18,B2,4F,B4,06,CD,10,CD,20,53,51,52,8B,07
80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9
B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 39

Listagem 7: WAIT.COM

Este programa simplesmente espera. Sua sintaxe é WAIT nn, onde nn é o tempo, em segundos, a esperar, e deve estar compreendido entre 01 e 99. Novamente, o valor do tempo deve ter dois dígitos. Caso seu PC seja um 286 da era do Homo Erectus, você terá que "põe a mão na massa" e alterar os valores do registrador CX para conseguir uma espera de um segundo. Isso também vale para os poderosos que possuem um 486, ou até mesmo, um Pentium.

WAIT.COM
BB,82,00,E8,14,00,89,C1,51,B9,00,05,51,B9,00,0A
E2,FE,59,E2,F7,59,E2,F0,CD,20,53,51,8B,07,80,EC
30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00
01,C8,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 36

Listagem 8: WAITKEY.COM

Interessante para pausas condicionais, este arquivo espera ser apertada uma tecla específica, e só então libera o funcionamento do micro. A sintaxe de uso é WAITKEY nn, onde nn é o valor ASCII da tecla, que deve estar na forma hexadecimal e ter dois dígitos de extensão.

WAITKEY.COM
BB,82,00,E8,0C,00,88,C1,B4,08,CD,21,38,C8,75,F8

CD,20,53,51,8A,07,E8,14,00,B9,04,00,D2,E0,88,C4
43,8A,07,E8,07,00,08,E0,B4,00,59,5B,C3,3C,39,77
03,2C,30,C3,2C,37,C3
TOTAL DE DADOS= 38

Listagem 9: MUDPAGE.COM

Uma característica muito importante dos micros PC é a presença de páginas de vídeo. Com isso pode-se montar desenhos gráficos complexos e, alternando-se sua apresentação rapidamente, gerar belos efeitos de animação. O arquivo MUDPAGE.COM só trabalha com páginas de texto, que variam de 00 a 03 para vídeo em 80 colunas, e de 00 a 07 para vídeo em 40 colunas. A sintaxe do programa é MUDPAGE nn. Volto a lembrar que o valor de nn deve conter dois dígitos. Cuidado para não se perder e depois não saber em que página está a tela do menu de seu programa.

MUDPAGE.COM
BB,82,00,E8,06,00,B4,05,CD,10,CD,20,53,51,52,8B
07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88
E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 2A

Listagem 10: POS.COM

Você já "fundiu a cuca" tentando descobrir os códigos ANSI para colocar aquela mensagem do PAUSE no meio da tela? Se sim, este programa é a sua salvação. Com ele você coloca qualquer mensagem de programa em qualquer ponto da tela, simplesmente digitando POS yy,xx. O valor xx deve estar entre 00 e 79, e yy entre 00 e 23. A próxima mensagem enviada ao vídeo sairá na posição que você queria. Atenção: a impressão seguinte é reposicionada, pois as coordenadas do cursor são mudadas.

POS.COM
BB,82,00,E8,10,00,88,C6,BB,85,00,E8,08,00,88,C2
B4,02,CD,10,CD,20,53,51,52,8B,07,80,EC,30,2C,30
89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00,01,C8,5A
59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 34

Listagem 11: MENS.COM

Aqui "matamos dois coelhos com uma só cajadada". O programa MENS posiciona o cursor no local desejado, como o POS, e escreve a mensagem que você quiser. A sintaxe é MENS xx,yy,mens\$. As recomendações são as mesmas do POS, mas com uma a mais: não se esqueça de colocar o sinal "\$" após a mensagem ou você corre o sério risco de ver seu micro entrar em pane. Atenção para a próxima impressão, pois a posição do cursor é mudada.

MENS.COM
BB,82,00,E8,17,00,88,C2,BB,85,00,E8,0F,00,88,C6
B4,02,CD,10,B4,88,00,B4,09,CD,21,CD,20,53,51,52
8B,07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3

88,E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 3B

Listagem 12: IMPCLRM.COM

Este arquivo faz o mesmo que o MENS, mas com uma vantagem a mais: a mensagem é colorida. Os códigos das cores são os mesmos de CLRSCR, mas com algumas diferenças: a cor de frente varia de 00 a 15, se a cor de fundo estiver entre 00 e 07; a cor de fundo entre 08 e 15 é a mesma que de 00 a 07, mas a cor de frente sairá piscando. A sintaxe do programa é IMPCLRM yy,xx,c1,c2,mens\$. Novamente, atenção na próxima impressão, pois a posição do cursor é mudada.

IMPCLRM.COM

BB,82,00,E8,63,00,88,C6,BB,85,00,E8,5B,00,88,C2
BB,88,00,E8,53,00,88,C5,BB,8B,00,E8,4B,00,88,C1
51,B4,02,CD,10,59,31,DB,88,CB,31,C0,B0,10,F7,E3
88,E9,B5,00,01,C8,89,C3,53,B4,0F,CD,10,88,FD,5B
88,EF,89,DA,BB,8E,00,8A,07,3C,24,74,1A,53,52,89
D3,B9,01,00,B4,09,CD,10,B4,03,CD,10,FE,C2,B4,02
CD,10,5A,5B,43,EB,E0,CD,20,53,51,52,8B,07,80,EC
30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00
01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 87

Listagem 13: SCRNCNR.COM

Este programa realiza o mesmo que a função SCREEN do QBasic, ou seja, lê o valor ASCII de qualquer caractere na tela. O valor do caractere lido é retornado em ERRORLEVEL. A sintaxe correta é SCRNCNR xx,yy, com xx válido de 00 a 79 para vídeo em 80 colunas e de 00 a 39 para vídeo em 40 colunas. O valor de yy varia de 00 a 23. Mesma recomendação sobre o cursor.

SCRNCNR.COM
BB,82,00,E8,1A,00,88,C6,BB,85,00,E8,12,00,B4,02
88,C2,CD,10,B4,08,B7,00,CD,10,90,90,B4,4C,CD,21
53,51,52,8B,07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A
00,F7,E3,88,E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 3E

Listagem 14: DOSVER.COM

Saindo um pouco do vídeo, este arquivo retorna em ERRORLEVEL a versão do DOS em uso. Sem recomendações.

DOSVER.COM

B4,30,CD,21,B4,4C,CD,21
TOTAL DE DADOS= 9

Listagem 15: DIA.COM

Agora você já pode montar seu "SEXTA FEIRA 13" em lote. O DIA.COM fornece em ERRORLEVEL o dia, o mes, o ano ou o dia da semana, bastando especificar. A sintaxe é DIA [S/A/M/D]. "S" retorna o dia da semana (1 a 7). "A" retorna o ano, mas subtraindo 1980; assim 1994 seria apresentado como 14. "M" indica que se deseja o mes, e, finalmente, "D" retorna o dia do mes. Caso esteja interessado, a listagem do SEXTA FEIRA 13 em lote segue à listagem do programa.

DIA.COM

A0,82,00,24,5F,3C,53,74,15,3C,41,74,19,3C,4D,74
24,3C,44,74,2A,BA,49,01,B4,09,CD,21,CD,20,B4,2A
CD,21,B4,4C,CD,21,B4,2A,CD,21,89,C8,BB,BC,07,29
D8,B4,4C,CD,21,B4,2A,CD,21,88,F0,B4,4C,CD,21,B4
2A,CD,21,88,DO,B4,4C,CD,21,44,49,41,2E,43,4F,4D
20,2D,20,64,61,20,6F,20,64,69,61,20,64,61,20,73
65,6D,61,6E,61,2C,20,61,6E,6F,2C,20,6D,65,73,20
65,20,64,69,61,20,65,6D,20,45,52,52,4F,52,4C,45

PC
LOJAS APPLICA'TIVOS

VENDAS DE EQUIPAMENTOS
SUPRIMENTOS EM GERAL

NÃO PERCA TEMPO
PEÇA CATALOGO POR
CARTA OU TELEFONE

TODOS OS NOSSOS PROGRAMAS
SÃO TESTADOS E GARANTIMOS A
ENTREGA ENTRE 5 A 10 DIAS

ACEITAMOS TROCA DE
PROGRAMAS ANTIGOS

STARMAC
INFORMATICA

Av. Marechal Floriano, 1220
Guararapes - SP - CEP:16700-000
TEL.: (0186) 61-3381

Gestor Comercial

Super Controle de Estoque. Lista de preço, de entrada, de saída, de faltas em estoque. Alteração de preços em lote. Etiqueta para o produto. 4 disquetes de 360 Kb, CR\$ 80 mil.

OUTROS APLICATIVOS: Contabilidade (atualizado), 5 disquetes CR\$ 80 mil. Bancário CR\$ 30 mil, Mala Direta (cadastros) CR\$ 40 mil.

Softs para PC XT, até 486 e Pentium, com fontes em Clipper. Também fitas de vídeo VIDEO-BOOK "Converte você mesmo seu PC", 1h 52m, CR\$ 80 mil e "Monte você mesmo seu PC", 48m, CR\$ 80 mil.

INFODATA,
Caixa Postal 1224,
CEP: 01059-970, S.Paulo, SP.
Tels.: (011) 259-8169 e 259-6399

O RIO GANHOU UMA NOVA E DIFERENTE LOJA NUM MESMO LOCAL VOCÊ ENCONTRA

EDIÇÕES EDIOURO: LIVROS DOS MAIS VARIADOS ASSUNTOS
ELETRÔNICA: LIVROS, ANTENAS PARA RADIOAMADORES E PX,
ANTENAS PARABÓLICAS, ETC.

INFORMATICA: SUPRIMENTOS, EQUIPAMENTOS, COMPLETA LINHA DE LIVROS PARA INICIANTES E PROFISSIONAIS COM 20% DE DESCONTO.

MANUAIS EM PORTUGUÊS: VIDEO, CÂMERAS, AGENDAS, COMPUTADORES, FAX, TELEFONE SEM FIO E ETC. TEMOS DIVERSOS PRONTOS E TRADUZIMOS ARTIGOS DE REVISTAS E LIVROS.

VENHA CONHECER A

Promo trônica

Av. Marechal Floriano, 167 A - CEP:20080-005
Rio de Janeiro - RJ
TEL:(021)263-9590 FAX:(021)263-8840

A TECNOLOGIA VAI À ESCOLA

Ad Comunicação

EDUCAR

FEIRA INTERNACIONAL de PRODUTOS e SERVIÇOS
PARA INSTITUIÇÕES de ENSINO

FEIRA

Se a sua empresa tem interesse em planejar,
desenvolver, apoiar, implantar e/ou pesquisar projetos
educativos na área de informática, tendo o computador
como uma ferramenta educacional...
...o seu primeiro encontro de negócios já está marcado!

CONGRESSO

O Educador - Congresso Internacional de
Tecnologias Educacionais estará abordando o
advento das telecomunicações e da informática nas
salas de aula e a influência destas novas ferramentas
no processo de ensino-aprendizagem

22 a 24 de junho de 1994
Centro de Convenções Rebouças - São Paulo - SP

BANCO OFICIAL :

CAIXA ECONÔMICA
FEDERAL

Escolas particulares e educadores de todo o Brasil,
poderão adquirir - durante a EDUCAR'94 - equipamentos
de informática com possibilidade de financiamento
pela Caixa Econômica Federal.

Realização:

 **PROMOFAR**
Eventos Comerciais

Rua Maestro Cardim, 1250 - 01323-001 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 287-5762 - Fax: (011) 288-8659

56,45,4C,0D,0A,53,69,6E,74,61,78,65,3A,20,44,49

41,20,53,2F,41,2F,4D,2F,44,24,36

TOTAL DE DADOS= 9C

SEXTA13.BAT

```
@ECHO OFF
DIA S
IF ERRORLEVEL==5 GOTO TES13
GOTO END
:TES13
DIA D
IF ERRORLEVEL==13 GOTO SEXOK
GOTO END
:SEXOK
ECHO Voce foi contaminado por um Sexta-feira 13!!!
ECHO Tchau, tchau, winchester!
DIR >> SEXTA13
DEL SEXTA13
ECHO Brincadeira...
:END
```

Listagem 16: HORA.COM

Seguindo a linha de DIA.COM, temos o HORA.COM. Com ele, você pode montar aquele arquivo de saudação cheio de frescuras, com "Bom dia", "Boa tarde", etc. A sintaxe do programa é DIA [H/M/S]. O "H" faz o programa retornar em ERRORLEVEL a hora atual, que varia de 00 a 24. O "M" retorna o minuto corrente e o "S" o segundo corrente, com o atraso de alguns milissegundos.

HORA.COM

```
B4,2C,CD,21,A0,82,00,24,5F,3C,48,74,11,3C,4D,74
11,3C,53,74,11,BA,2C,01,B4,09,CD,21,CD,20,88,E8
EB,06,88,C8,EB,02,88,F0,B4,4C,CD,21,48,4F,52,41
2E,43,4F,4D,20,2D,20,64,61,20,61,20,68,6F,72,61
2C,20,6D,69,6E,75,74,6F,20,65,20,73,65,67,75,6E
64,6F,73,20,65,6D,20,45,52,52,4F,52,4C,45,56,45
4C,0D,0A,53,69,6E,74,61,78,65,3A,20,48,4F,52,41
20,48,2F,4D,2F,53,24
TOTAL DE DADOS= 78
```

Listagem 17: HLIN.COM

Voltamos ao vídeo! Para não cansar os dedos digitando ALT 196 para conseguir melhorar a apresentação dos meus BATCHs, desenvolvi o HLIN.COM. Com ele você traça uma linha horizontal na tela simplesmente digitando HLIN xx,yy,tt, onde tt é o tamanho da linha. Ainda tenho que repetir as recomendações?

HLIN.COM

```
BB,82,00,E8,22,00,88,C2,BB,85,00,E8,1A,00,88,C6
BB,88,00,E8,12,00,88,C1,B5,00,B4,02,CD,10,B4,02
B2,C4,CD,21,E2,F8,CD,20,53,51,52,8B,07,80,EC,30
2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00,01
C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 46
```

Listagem 18: VLIN.COM

Para complementar o HLIN, temos o VLIN, que traça uma linha vertical no vídeo. A sintaxe e as recomendações são as mesmas do HLIN. Lembre-se da posição do cursor.

VLIN.COM

```
BB,82,00,E8,26,00,88,C2,BB,85,00,E8,1E,00,88,C6
BB,88,00,E8,16,00,88,C1,B5,00,B4,02,CD,10,52,B4
02,B2,B3,CD,21,5A,FE,C6,E2,F0,CD,20,53,51,52,8B
07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88
E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 4A
```

Listagem 19: APAGTEL.COM

E para você não ter que ficar refazendo a tela toda vez que executa um CLS, existe o APAGTEL.COM. Ele apaga uma área da tela, sem a colorir (isto é, fundo preto), delimitada pelo usuário. Para isso, basta digitar APAGTEL xx,yy,x1,y2, onde xx e yy são as coordenadas do canto superior da área a ser apagada e x1 e y1 as coordenadas inferiores.

APAGTEL.COM

```
BB,82,00,E8,24,00,88,C1,BB,85,00,E8,1C,00,88,C5
BB,88,00,E8,14,00,88,C2,BB,8B,00,E8,0C,00,88,C6
B4,06,B0,20,B7,00,CD,10,CD,20,53,51,52,8B,07,80
EC,30,2C,30,89,C1,B4,00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5
00,01,C8,5A,59,5B,C3
TOTAL DE DADOS= 48
```

Listagem 20: BOX.COM

Para terminar em grande estilo, temos aqui a fusão melhorada de VLIN e HLIN e a rotina mais comum para BATCH's: o BOX. Com ele seus problemas de janelas em BATCH estão melhores que antes, já que deve existir coisa bem melhor que ele. A sintaxe correta é BOX xx,yy,t1,t2#. Os valores xx e yy posicionam a janela; t1 e t2 são as dimensões da mesma, sem contar as quinas. O "#" indica o tipo da janela, e pode ser S, para linhas simples, ou D, para linhas duplas. Assim, para criar uma janela que ocupe toda a tela e que seja de linha dupla, comandamos BOX 00,00,78,20D.

Observe os valores de tamanho diminuídos duas unidades, devido aos lados da janela. Outra observação a ser feita é que o conteúdo original da janela é apagado. Por fim, lembre-se que a posição original do cursor é alterada. A cor utilizada é a do momento. Ah!, esqueci de dizer para respeitar o valor de dois dígitos das coordenadas.

BOX.COM

```
A0,8D,00,24,5F,3C,44,75,12,B8,C9,BB,A3,F4,01,B8
C8,BC,A3,F6,01,B8,CD,BA,A3,F8,01,BB,82,00,E8,B2
00,A2,F0,01,88,C2,BB,85,00,E8,A7,00,A2,F1,01,88
C6,BB,88,00,E8,9C,00,A2,F2,01,BB,8B,00,E8,93,00
,A2,F3,01,B4,02,CD,10,8A,16,F4,01,B4,02,CD,21,8A
0E,F2,01,B5,00,8A,16,F8,01,E8,70,00,8A,16,F5,01
B4,02,CD,21,8B,16,F0,01,FE,C6,89,16,F0,01,8A,0E
```

F3,01,B5,00,51,8B,16,F0,01,B4,02,CD,10,8A,16,F9
 01,B4,02,CD,21,8A,0E,F2,01,B5,00,B2,20,E8,3C,00
 8A,16,F9,01,B4,02,CD,21,8B,16,F0,01,FE,C6,89,16
 F0,01,59,E2,CF,8B,16,F0,01,B4,02,CD,10,B4,02,8A
 16,F6,01,CD,21,B5,00,8A,0E,F2,01,8A,16,F8,01,E8
 0A,00,8A,16,F7,01,B4,02,CD,21,CD,20,B4,02,CD,21
 E2,FA,C3,53,51,52,8B,07,80,EC,30,2C,30,89,C1,B4
 00,BB,0A,00,F7,E3,88,E9,B5,00,01,C8,5A,59,5B,C3
 00,00,00,00,DA,BF,C0,D9,C4,B3
 TOTAL DE DADOS= FB

DIGITAÇÃO

Como foi dito na introdução, as rotinas são pequenas e podem ser digitadas no DEBUG do DOS. Para isso, siga os seguintes passos:

- No prompt do DOS, digite DEBUG;
- Já no DEBUG, comande E100;
- Entre o código de máquina do programa, teclando espaço entre eles;
- Ao término do programa, tecle ENTER;
- digite RCX;
- digite o tamanho do programa;
- digite N<nome_do_programa> (sem espaços e sinais <>!);
- digite W;
- para voltar ao DOS, comande Q;
- As instruções dos itens a),b),e),f),g),h) e f) requerem o aperto da tecla ENTER para serem executadas.

COMO FUNCIONAM

Os programas apresentados possuem alguns pontos em comum, mostrados a seguir:

- Leem dados do prompt;
- Devolvem dados em ERRORLEVEL;
- Realizam alguma operação de vídeo ou interna.

As operações de vídeo ou internas são feitas através das interrupções do PC, apresentadas em MS edições 129 e 130. Consulte-as para maiores informações.

A devolução de dados em ERRORLEVEL também é feita através de uma interrupção, a INT 21H, serviço 4CH. Através dela, colocamos o valor contido em AL em ERRORLEVEL, que pode ser lido nos programas BATCH.

A leitura de dados do PROMPT requer uma rotina especial quando se trata de números. Assim, nas rotinas em que isso se faz necessário, utilizamos a rotina LEDEC. Tudo o que é digitado após o nome do arquivo (excluindo o espaço) é armazenado no byte 82H em diante. O byte 81H contém o tamanho da string introduzida. O que a rotina LEDEC faz é ler o primeiro caractere, transformá-lo em um numeral e multiplicá-lo por 10. Depois basta somar este valor com o segundo caractere, após transformá-lo também. A transformação é algo banal: basta subtrair 30H do numeral.

Outra rotina de leitura do prompt utilizada é a LEHEX. Ela

lê o primeiro dígito hexadecimal, o transforma em número e multiplica por 16. O segundo dígito hexadecimal é lido, transformado e somado ao primeiro. Para transformar o dígito, verificamos se é número, caso seja, é subtraído 30H. Em caso negativo, subtrai-se 37H. Com isso "A" é convertido para 10, "B" para 11...

Os programas são simples e um exame atento das rotinas é o suficiente para entender como funcionam, já que não são nenhum "bicho de sete cabeças".

Aproveito para deixar meu endereço para troca de informações com os leitores.

Adriano C.R. da Cunha
 Av 136 no 867/101
 St Marista - CEP 74180-040
 Goiania - GO



ADRIANO CAMARGO RODRIGUES DA CUNHA possui um PC AT 386 e um MSX 1.1. É autodidata em BASIC, 8086, Z80, PASCAL e dBASE. Cursa o segundo científico.
LÍGIA CAMARGO possui um PC AT 486 e um MSX 1.1. Programa em BASIC e é formada em geologia.

24 H O R A S NO AR	CLASSIC SOFT BBS	(011) 876 - 3345
---	---	----------------------------

Qualquer usuário poderá conectar na Classic Soft BBS, para conhecer nosso sistema e terá lista dos softwares da BBS e catálogo eletrônico.

- * **24 HORAS NO AR**
- * **2 GIGABYTES DE PROGRAMAS**
- * **JOGOS E APLICATIVOS**
- * **WINDOWS E DOS**
- * **1200 14400 bps**
- * **TAXA P/ INSCRIÇÃO MENSAL 7 URV**

INFORMAÇÕES: TEL/FAX:(011)857-4644

CLASSIC SOFT

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000



FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.

FORMAS DE PAGAMENTO:

A) SEDEX à cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade.
(Lembramos que os serviços dos correios são caríssimos)

B) CHEQUE NOMINAL À CLASSIC SOFT LTDA., para sua comodidade e economia recomendamos fazer o

pedido por cheque nominal pois você recebe seu pedido em casa.

C) DEPÓSITO BANCÁRIO: Unibanco - ag. 137 - conta 99747-7 em nome de Classic Soft

Bradesco - ag 117-1 - conta 99747-7 em nome de Classic Soft - enviando xerox do depósito junto ao pedido.

DESPESAS POSTAIS: (Registrada) pedidos até 18 discos.... 2.8 URV (Preço somente para pagamento em

cheque ou depósito bancário)

TEL /FAX (011) 875-4644

PROMOÇÕES PC
DOLAR COMERCIAL

10 Jogos ou aplic. ganhe um grátil c/ disco.

50 Jogos ou aplic. ganhe 10 grátils c/ disco

DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... 1.60 URV

DISCO 5 1/4 DD C/ GRAV..... 1.20 URV

PARA COMPRA ACIMA DE 20 DISCOS

PAGAMENTO EM DUAS VEZES:

metade no ato, metade para 15 dias após.

JOGOS P/ PC/XT-AT - DISCO HD 1.60 URV - DISCO DD 1.20 URV C/ GRAVAÇÃO

COD./QD	NAME:	COD./QD	NAME:	COD./QD	NAME:	COD./QD	NAME:	COD./QD	NAME:				
LANÇAMENTOS													
H0785	03HD ACES OVER EUROPE	I082	8DD LEISURE SUIT LARRY 3 (cga/rga)	J134	2DD FORD SIMULATOR 2 (cga)	H184	1HD WOLF PACK (cga/rga)	I346	3DD POWER CHINAS (cga/rga)				
H0684	09HD ALONE IN THE DARK 2	H041	8HD LEISURE SUIT LARRY 5 (vga)	J144	1DD GRAN PRIX CIRCUIT (cga)	I030	1DD POOL 3D (cga/rga)	J349	1DD STRIP POKER (cga)				
J201	01HD LIFE AND DEATH (cga)	J201	2HD LIFE AND DEATH (cga)	I251	4DD GRAN PRIX UNLIMITED (vga)	J155	7DD STRIP POKER 3 (vga)	J286	1DD STRIP POKER EM PORTUGUES				
H0931	01HD B-WING	H340	5HD MARIO MISSING (vga)	J653	1DD HARD DRIVING (cga/rga)	H053	1HD 40 SPORTS BOXING (vga)	1249	1DD TRUCO (cga/rga)				
H0885	01HD BODY BLOWS	H370	9HD MIGHT AND MAGIC 4 (vga)	J841	2DD HARD DRIVING 2 (cga/rga)	J679	1DD ARCADE OF VOLEY BALL (cga)	1423	1DD VIDEO POKER (cga/rga)				
H0636	02HD BLAKE STONE FULL	J518	8DD MONKEY ISLAND 1 (vga)	J177	2DD INDIANAPOLIS 500 (cga/rga)	1113	4DD ABC BOXING (vga)	JOGOS PARA WINDOWS					
H0844	03HD COACHES CLUB	H027	8HD MONKEY ISLAND 2 (vga)	J244	2DD OUT RUN (cga/rga)	1191	1DD 10 TH FRAME (bolacha) (cga)	H574	2HD AIR TRAFFIC CONTROLLER (366)				
H0881	01HD COOL WORLD	H407	6HD POLICE QUEST 1 VGA	J305	2DD PARIS DAKAR (cga/rga)	H053	1HD 40 SPORTS BOXING (vga)	I118	1HD BATTLE CHESS FOR WINDOWS				
H0226	03HD COMANCHE MISSION 2	H292	5HD QUEST FOR GLORY 3 (vga)	J264	4DD POWER DRIFT (cga/rga)	J113	4DD ABC BOXING (vga)	WH159	1HD BATTLE SAT (brasiliano)				
H0834	04HD DOOM FULL	H313	10HD SHERLOCK HOLMES (vga)	J278	2DD FM SUZUKI (cga/rga)	1174	2DD BLADES OF STEEL (cga/rga)	H105	1HD CHESS MASTER 3000 FOR WIN				
H0840	04HD DOOM REDE	J626	3DD SPACE QUEST 2 (cga/rga)	J341	3DD STREET ROD (cga/rga)	J062	2DD CALIFORNIA GAMES II (cga/rga)	1283	1DD DAMAS FOR WINDOWS				
H0888	02HD EIGHT BALL DELUXE	J516	6HD SPACE QUEST 3 (cga/rga)	J344	4DD STREET ROD 2 (cga/rga)	J675	5DD DREAM TEAM (vga)	WH221	2HD GAME PACK IV				
H0847	01HD ELECTRO BODY	H035	6HD SPACE QUEST 4 (vga)	J354	4DD STUNTS (cga/rga)	J559	1DD FERNAN MARTIN (cga/basic game)	H021	1HD JOGOS FOR WINDOWS				
H0848	05HD ETERNIAN	H265	5HD SPACE QUEST 5 (vga)	J361	1DD SUPER HANG ON (cga/rga)	H212	3HD HARD BALL 3 (vga)	WH93	2HD MONOPOLY DELUXE (366)				
H0838	04HD FLIGHT SIMULATOR 5.0	H413	2HD STAR LEGIONIS (vga)	J362	2DD SUPER OFF ROAD (cga/rga)	1338	5DD HOLE IN ONE (gala) (cga/rga)	H641	2HD PINBALL WINDOWS (366)				
H0949	06HD FLIGHT SIMULATOR 5.0	H107	4HD THE LEGEND OF KYANDRIA (vga)	J377	1DD TEST DRIVE 1 (cga/rga)	J786	2DD INTERNATIONAL SOCCER (cga/rga)	H457	1HD POKER FOR WINDOWS				
H0879	02HD FORD SIMULATOR 3	J29	1HD TERRANILVA (cga)	J380	3DD TEST DRIVE 3 (vga)	J100	1HD ITALIA 90 (cga/rga)	W030	1DD PUZZLE				
H0878	01HD GALACTIX NEW VERSION	H465	2HD VENGEANCE OF EXCALIBUR (vga)	J393	3DD TURBO OUT RUN (cga)	J184	2DD KINGS OF THE BEACH (cga/rga)	H443	2HD RISK FOR WINDOWS (366)				
H0988	11HD GABRIEL NIGHT	H074	1HD VENGEANCE OF EXCALIBUR (vga)	J404	1HD VETTE (cga/rga)	J191	2DD LAKERS x CELTICS (cga/rga)	1351	2DD SM CITY FOR WINDOWS				
H0922	02HD HIGH COMMAND	H0713	1HD YKANDRIA 2	H074	3HD WORLD CIRCUIT (366/vga)	J405	5DD LINKS (vga)	W067	1DD TAKE ONE				
H0932	01HD HOLLOWEN HARRY	H022	1HD YKANDRIA 2	J334	3HD WORLD CIRCUIT (366/vga)	J412	3DD TENNIS PRO TOUR (cga/rga)	1347	1DD TETRIS FOR WINDOWS				
H0713	03HD INDY CARRACING	H0855	1HD YKANDRIA 2	J413	4DD TENNIS PRO TOUR 2 (cga/rga)	J437	1DD WORLD GAMES (cga)	WH201	1HD WINSHARK (poker)				
H0923	01HD KARLOVAN HARRY	H023	1HD YKANDRIA 2	J440	1DD WORLD TOUR GOLF (cga)	WH203	1HD WINHELL						
H0715	03HD KARLOVAN HARRY	H0889	08HD LESSEU SUTT LARRY 6	ACAO E AVENTURA									
H0924	01HD KARLOVAN HARRY	J13	2DD ASTERIX (cga/rga)	J018	2DD AFTER BURNNER (cga/rga)	J014	1DD ADULT GAMES (cga)	1363	2DD ANIMATED MEMORY (vga)				
H0889	01HD KARLOVAN HARRY	H089	1HD BAT (vga)	J237	2DD BLOODY MONEY (vga)	J020	1DD AIDS (cga)	J28	1DD ATOMIX (vga)				
H0747	03HD KARLOVAN HARRY	H397	7HD BATMAN RETURNS (vga)	J740	2DD BLUE ANGELS (cga/rga)	J054	1DD BOCA (cga)	J39	2DD BATTLE CHESS (cga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	J035	4DD BATMAN THE MOVIE (cga/rga)	J116	1DD CAPITAO TRUENO (cga)	J077	1DD CINE PORN 0 (cga)	H365	2DD BATTLE CHESS 4000 (vga/vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H448	1HD BUMPY'S (cga/rga)	J167	1DD CASTLE DAVER (cga/rga)	J094	1DD CINE PORN 0 (cga)	J074	1DD CHESS MASTER 200 (cga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	J847	1HD CAUTER (vga)	J068	2DD CASTLE DUNGEON (cga/rga)	J589	3DD OLIMPADAS 92 (vga)	H062	2HD CHESS MASTER 3000 (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H167	1HD CHAOS (cga/rga)	J117	1DD CHARLIE CHAPLIN (cga)	J15	1HD SUPER SKY II (vga)	H311	2HD CIVILIZATION (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H177	1HD CHAOS (cga/rga)	J126	2DD COMMANDER KEEN 6 (cga)	J087	1HD TAKEDOWN (vga/rga)	1382	1DD COLUMNS (cga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H178	2DD COMMANDER KEEN 6 (cga/rga)	J131	2DD DICK TRACE (vga)	J397	1DD MAXINE (cga)	J089	1DD CYRUS XADREZ 3D (cga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H179	2DD DICK TRACE (vga)	J107	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J402	1DD NOKI (vga)	1403	1DD DYNAMO (DAMAS) (cga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H180	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J449	2DD ELITE (cga/rga)	J077	1DD PORNO 1 (cga)	J125	1DD FACES (cga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H181	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J168	2DD ELITE PLUS (vga)	J432	1DD PORNO CARTOONS (cga)	J48	3DD FACES TETRIS (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H182	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J175	2DD ELITE PLUS (vga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	J188	3DD LEMMINGS 2 (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H183	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J183	2DD ELITE PLUS (vga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	H480	2HD LEMMINGS 2 TRIBLES (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H184	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J191	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	1101	5DD LIVING JIG SAW (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H185	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J192	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	J889	1DD LOGICAL (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H186	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J193	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	H193	1HD MICKEY JIG SAW (cga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H187	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J194	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	J228	1DD MONOPOLY 2 (vga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H188	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J195	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	J307	1DD MONOPOLY 2 0 (vga/rga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H189	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J196	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	J039	1DD PACMAN (cga/PC XT)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H190	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J197	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	1219	1HD PACMAN (cga/PC XT)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H191	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J198	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	H419	5HD POPULOUS II (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H192	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J199	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	H416	1HD SARGON V (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H193	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J200	2DD ELMA (cga/rga)	J130	2DD PORNO 1 (cga)	J383	1DD TETRIS (cga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H194	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J201	2DD ELMA (cga/rga)	J201	1DD TETRIS CLASSIC (vga)	H435	1HD TETRIS CLASSIC (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H195	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J202	2DD ELMA (cga/rga)	J201	1DD THE HUMANS (vga/vga)	H593	2HD THE HUMANS (vga/vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H196	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J203	2DD ELMA (cga/rga)	J201	1DD THEATRE OF WAR (vga)	H433	2HD THEATRE OF WAR (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H197	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J204	2DD ELMA (cga/rga)	J201	1DD XMAS LEMMINGS (vga)	1168	1DD XMAS LEMMINGS (vga)				
H0983	04HD KARLOVAN HARRY	H198	2DD DUCK TALES (cga/rga)	J205	2DD ELMA (cga/rga)	J201	1DD ZAFKOV (zafkov/cga)	1109	1DD ZAFKOV (zafkov/cga)				
ADVENTURES E RPG										LUTAS, ARTES MARCIAIS E PANCAIBARIA			
H428	5HD ALONE IN THE DARK (vga)	J78	2DD SPIDER MAN (cga/rga)	J206	1DD ARKANOID 2 (cga)	J034	1DD BARBARIAN (cga/rga)	1258	30D BRUCE LEE LIVES (cga/rga)				
H0700	02HD BM CITY 2000	H42	3HD THE ROCKEFELLER (cga)	J403	2DD BATTLE HAWKS 1942 (cga/rga)	J030	20D DRAGON NINJA (cga/rga)	J302	1DD DRAGON NINJA (cga/rga)				
H0700	02HD BM FARM	H43	4HD THE SIMPSONS (vga)	J405	4DD BATTLE OF BRITAIN (cga/rga)	J104	20D DOUBLE DRAGON (cga)	J04	20D DOUBLE DRAGON (cga)				
H0921	02HD BM HEALTH	H44	5HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J260	3HD COMANCHE (366/vga)	J106	1DD DOUBLE DRAGON II (cga)	J106	1DD DOUBLE DRAGON II (cga/rga)				
H0888	03HD SPEED RACER	H45	6HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J614	6HD F-117 A (vga)	J115	1DD DOUBLE DRAGON III (cga/rga)	H451	1HD DOUBLE DRAGON III (cga/rga)				
H0935	01HD TIME RUNNER	H46	7HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J251	1HD F-117 A TUTORIAL (vra)	J215	1HD FIGHT CONFlict (cga/rga)	H328	1HD FIRST SAMURAI (vga)				
H0777	01HD THE LOST VIKINGS	H47	8HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J544	4DD F-14 TOM CAT (cga/rga)	J216	1HD FIGHT CRACK DOWN (cga/rga)	J145	2HD GOLDEN AXE (cga/rga)				
H0905	02HD THE FIGHTER	H48	9HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J115	1HD F-15 STRIKE EAGLE 1 (cga)	J167	1DD GOLDEN AXE (cga/rga)	J163	1DD KARATEKA (cga)				
H0907	03HD TROLLS	H49	10HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J116	2DD F-15 STRIKE EAGLE 2 (cga/rga)	J241	3DD OPERATION WOLF (cga)	J746	1DD NINJA GAIDEN (cga/rga)				
H0329	06HD X-WING	H50	11HD THE SIMPSONS 2 (vga)	J287	6HD F-16 STRIKE EAGLE 3 (vga/rga)	J262	1HD PACIFIC ISLAND (cga/rga)	1341	1DD NINJA RABBIT (cga/rga)				
H0334	03HD WORLD CIRCUIT	H51	12HD SPACE ACE (cga/rga)	J181	2DD F-16 COMBAT PILOT (cga/rga)	J482	3HD PATRIOT (vga)	J644	4DD PANZA KICK BOXING (vga)				
H0648	01HD WORLD CIRCUIT UPGRADE	H52	13HD SPACE ACE 2 (cga/rga)	J326	2DD SPEAR DESTINY (cga/rga)	J426	6HD TASK FORCE 1042 (vga)	H073	1HD PIT FIGHTER (vga)				
COPIA DE CARROS, MOTOS...										MILHAIS E CARTAS			
J585	1DD 4x4 OFF ROAD RACING (cga/rga)	J586	8DD SECRET WEAPONS LW (vga)	J007	4DD SIM ANT (cga/rga)	H060	1HD AMARILLO SLIM POKER (vga)	J566	2DD PENEGRAD (cga/rga)				
J111	1DD ACTION FIGHTER (cga/rga)	J587	10DD SIM CITY (cga)	J297	2DD SIM CITY (vga)	J653	1DD BILHAR 30 (cga/rga)	J295	200 SHNOBI (cga/rga)				
J017	1DD AFRICAN RALLY (cga)	J588	12DD SIM CITY FUTURE (vga)	H064	3DD GUN SHIP 2000 (vga)	J615	1DD BLACK GAMMON (cga/rga)	J515	3DD STREET FIGHTER MAN (cga/rga)				
J232	4HD CAR & DRIVER (366/vga)	J589	14DD SIM CITY GRAPH ANCIENT (vga)	H098	4DD GUN SHIP 2000 MISSION	J659	1DD CANASTRA (cga)	J338	2DD STREET FIGHTER (cga/rga)				
J287	1HD HOUSE OF HORRORS (vga)	J590	16DD SIM EARTH (vga)	J571	4DD GUN SHIP (cga/rga)	J652	1DD DOMINO (cga/rga)	J461	5HD STREET FIGHTER II (vga)				
J081	1HD INDIA-JONES ATLANTIS (vga)	J591	18DD SIM EARTH (vga)	J572	1DD HIGHT MISSION (cga)	J250	1DD PIMBAL COLLECTION (PC-XT)	J367	4DD TARANTULAS NINJA (cga/rga)				
J124	2HD KGB (vga)	J592	20DD STRIKE ACES (vga)	J573	1DD POP CORN (cga)	J257	1DD PC POOLS CHALLENGE (cga)	J698	8DD TARTARUGAS NINJA 2 (vga)				
J302	9HD KING'S QUEST VI (vga)	J593	22DD THE HUNT OCTOBER (cga)	J574	1HD TRISTAN (366/ga)	J073	1HD TARTARUGAS NINJA 3 (vga)	J111	1HD TARTARUGAS NINJA 3 (vga)				
J166	2DD LEISURE SUIT LARRY 1 (cga)	J594	24DD THE HUNT OCTOBER (cga)	J575	1HD WRESTLE MANIA (vga)	J401	4DD TONGUE OF FATMAN (cga/rga)	J001	1HD WRESTLE MANIA (vga)				
J299	3HD LEISURE SUIT LARRY 1 (vga)	J595	26DD THE HUNT OCTOBER (cga)	J576	1HD WRETLE MANIA (vga)	J119	1HD WRETLE MANIA (vga)	ATENDEMOS SEU PEDIDO ATÉ AS 21 HORAS POR TELEFONE					

CLASSIC SOFT

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

TEL /FAX (011) 875-4644

**APLICATIVOS
MAIS VENDIDOS**

FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.

FORMAS DE PAGAMENTO:

A) SEDEX - à cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade.

(Lembramos que os serviços dos correios são caríssimos)

B) CHEQUE NOMINAL À CLASSIC SOFT LTDA., para sua comodidade e economia recomendamos fazer o pedido por cheque nominal pois você recebe seu pedido em casa.

C) DEPÓSITO BANCÁRIO: Unibanco - ag. 137 - conta 113 444-4 em nome de Classic Soft Bradesco - ag 117-1 - conta 98741-7 em nome de Classic Soft - enviando xerox do depósito junto ao pedido.

DESPESAS POSTAIS: (Registrada) pedidos até 18 discos. **2,8 URVs** (Preço somente para pagamento em cheque ou depósito bancário)

PROMOÇÕES PC

10 Jogos ou aplic. ganhe um grátil c/ disco.

50 Jogos ou aplic. ganhe 10 grátil c/ disco

DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... 1,60 URV

DISCO 5 1/4 DD C/ GRAV..... 1,20 URV

PARA COMPRA ACIMA DE 20 DISCOS

PAGAMENTO EM DUAS VEZES:

metade no ato, metade para 15 dias após.

APLICATIVOS DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE PARA PC/XT/AT

COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO
PROGRAMAS PARA WINDOWS					
W0252	1DD ABOVE & BEYOND - administra informações pessais.	A0910	1DD ANSI PAINT - editor gráfico, usa tabela asc.	A0879	1DD CHART - programa para engenharia aérea.
W0239	1DD ANIMATE FOR WINDOWS - imagens animadas.	A0908	1DD CHARTS UNLIMITED - integra gráficos e texto.	AH1909	1HD EASE CASE 1.67 - software de engenharia.
W0238	1DD ASTRONOMY CLOCK - horas astronômicas e mundiais.	A0907	1DD FINGER MAPS 1.01 - edita mapas com dados e informações.	AH1978	1DD NET WORK - criação e análise de circuitos eletrônicos.
WH253	1HD ASTRONOMY LAB - gera eventos astronômicos simultâneos.	A0906	1DD FINGER PAINT 2.0 - editor gráfico fácil uso, otimo.	AH1877	1HD PSPICE - simulação de circuito eletrônico.
W0270	1DD BANG BANG - jogo de estratégia para 2 jogadores.	A0905	1DD FINGER VGA - processador de imagens, pinta e anima.	AH1976	1DD RESISTOR COLOR(cga) - guia de resistor, cálculos em Ohms.
W0237	1DD BIIZ WIZ - calculadora financeira.	A0903	2DD FLOW DRAW 2.2 - editor de fluxo gramas, mapas ... novol.		
WH230	1HD BMP COLLECTION 1 - pacote de telas BMP.	A0902	1DD HI-RES RAINBOW - editor gráfico. (cga)		
WH231	1HD BMP COLLECTION 2 - mais telas.	A0901	1DD LEONARDO-(cga) - editor gráfico / construção de slides.		
W0268	1DD BOD FOR WINDOWS - jogo de raciocínio com palavras.	A0900	1DD MAC PASTE 2.10 - editor gráfico, otimo.		
W0254	1DD BOO PLCT - calcula a frequência de resposta do falante.	A0898	1DD PAINTERS APPRENTICE - facil uso, ferramentas p/ pintar.		
W0255	1DD BUILDER - cria ícones para documentos.	AH1899	1HD PARTY BOX - editor gráfico.		
WH264	1DD CAD VANTAGE - poderoso cad para windows.	A0897	1DD PARTY DOT - gerador de desenhos artísticos.		
W0236	1DD CHEMICAL FOR WINDOWS - modelo de moléculas em 3d.	A0886	1DD PC ART 4.0 (cga) - editor gráfico de facil uso.		
AH202	1HD EXPLOSIV WINDOWS/DOS - fontes gráficas p/ monitor.				
W0240	1DD FINANCIER PLUS - organiza orçamentos, finanças ...				
W0256	1DD FRACTAL PAINT - programa interativo p/ projetos gráficos				
W0269	1DD GAME COLLECTION 1 - três jogos de raciocínio tipo tetriz.				
W0235	1DD GIF 2 BMP - converte telas.GIF para .BMP.				
W0234	1DD HP CALCULATOR - calculadora HP para windows.				
WH258	1HD INCONTACT - completo administrador de contatos.				
WH265	2HD INSIDE COREL DRAW - vários utilitários para windows.				
W0233	1DD IO TEST FO WINDOWS - teste de Cl.				
W0259	1DD LASER TAME - utilitário para impressoras à laser.				
W0260	1DD MATAGRAF V2.4 - gera curvas matemáticas.				
W0262	1DD METRIC CONVERTER - conversor de medidas métricas.				
WH261	1HD MICRO LINK - pacote de comunicação para modem.				
W0263	1DD MONEY SMITH - controla suas telhas de cheque.				
W0232	1DD MY CATS - gato que fica caçando o cursor.				
W0245	1DD PAINT SHOP PRO - converte, exibe, altera e imprime imagens				
W0251	1DD ROCK FORD - editor profissional de cartões.				
W0250	1DD SYNC IT - faz transferência de arquivos entre micros.				
W0257	1DD TETRIS 3D.FRACTAL - perda amトラス dimensões.				
W0249	1DD TOUCH TYPE TUTOR - treine seu dedilhado gráfico, excelente.				
W0244	1DD XWORLD CLOCK - horas de todos os países do mundo.				
W0247	1DD WHCP IT UP - maximiza as funções de seu dentro do wind.				
WH248	1HD WIN ABC - introdução ao computador para crianças.				
W0242	2DD WIN GRAB - para imprimir endereços em envelopes.				
WH246	1HD WINFIN - doze programas para análise financeira.				
WH241	1HD WINSPELL - teste de ortografia.				
PROGRAMAS INFANTIS					
AH927	1HD ADVENTURE TOOL KIT - para criar aventuras.	A0952	1DD BETTER EYESIGHT - tudo sobre os olhos e seus músculos.		
A0926	1DD ALPHABET GAMES - alfabeto para crianças, pré-escola.	A0956	1DD BISM - imita ecos sistemas naturais.		
A0925	1DD AMAND LETTER LOTTO - jogo p/ crianças, cores e letras.	A0955	1DD CHEM PACK - completa tabela p/ periodicidade.		
A0924	1DD ANIMAL MATH - aprende a contar, somar subtrair ...	A0958	1DD CHEMICAL 4.2 - cria moldes de moléculas 3d, nova versão.		
A0922	1DD ANIMAL QUEST (vga) - jogo para crianças, excelente.	A0957	1DD CHEMVIEW - animação molecular em 3D.		
AH923	1HD ANIMATED ALPHABET (eg/vga) - otimo p/ aprender inglês.	A0954	1DD ELECTRON - tudo sobre elétrons e electricidade.		
AH826	1HD ANIMATED MATH (eg/vga) - aprende a contar com figuras.	A0959	1DD ELEMENT STUDY AID - tudo sobre os elementos químicos.		
AH928	1HD ANIMATED SHAPES (eg/vga) - identificação de figuras	A0821	1DD FAMILY TREE - estudo cálculos genéticos.		
AH929	1HD ANIMATED WORDS (eg/vga) - aprende inglês c/ figuras e sons	A0823	1DD FLAGS - bandeiras de todos os países e estados.		
A0842	1DD BERT'S DINOSAURS - cria paisagens e voce pinta.	AH2815	1HD GEO CLOCK (vga) - atlas digitalizado.		
A0836	1DD BOAT BOX - otimo jogo para crianças.	A0960	1DD HAZADOUS CHEMICAL - analise de compatibilidade química.		
A0932	1DD BRAINSCAPE - adventure em Ingles.	A0809	1DD LEARN TO SING - ensina o alfabeto usado pelo mudos.		
A0933	1DD BRANDON'S LUNCHBOX - progr. p/ introdução ao tecido.	A0810	1DD LOTUS LEARNING - ensina a usar a planilha lotus 123.		
A0844	1DD CATCHEM (vga) - otimo jogo para crianças.	A0829	1DD NATIONS OF WORL'D - estratécias geográficas das nações.		
A0834	1DD CHILDREN'S GRAPHICS - para desenhar e contar.	A0961	1DD PC CALIBR - calibra concentração de substâncias químicas.		
A0813	1DD CLOCK AND MOUSE - aprende a variar horas.	A0832	1DD PC FASTTYPE (cga) - otimo curso de digitação.		
A0815	1DD COIN IN THE BOX - jogo para crianças, soma.	A0914	1HD THE HEART - tudo sobre o coração humano.		
A0921	1DD CRAZY SHUFFLE - otimo jogo de memória.	A0838	1DD VACATION PLANNER - informações e mapas dos EUA e Canadá		
A0827	1DD EGA COLOR BOOK - telas e desenhos p/ crianças pintarem	A0962	1DD WA TOR - simulação de predadores e presas.		
A0935	1DD EGA MOUSE PAINT (EGA) - 29 figura p/ pintar.				
A0805	1DD FUNNELS & BUCKETS - jogo com contas matemáticas.	A0873	1DD ALBUM MASTER - versatil catalogador de álbuns.		
AH931	1HD JOHN'S ANIMATED - diversão para crianças.	A0872	1DD BOOK LIBRARIAN - catalogador de livros profissional.		
A0828	1DD KID PAINT (vga) - telas para crianças pintarem.	AH1975	1HD BUCK FILE - otimo programa p/ colecionadores.		
AH930	1HD THE ANIMATED MEMORY (eg/vga) - jogo de memória.	A0870	1DD CASSETTE MASTER - cataloga fitas c/ funções de impressão.		
A0839	1DD WORD GALLERY - aprende Inglês com desenhos.	AH1874	1HD CASSETTE - sistema para catalogar fitas K7.		
A0814	1DD WORD PROCESSING FOR KIDS - editor de texto p/ crianças.	A0871	1DD COIN FILE - sistema de inventário p/ coleções de moedas.		
AH840	1HD WORD RESCUE - jogo de ação, monte palavras.	A0869	1DD COLLECT - versatil sistema banco de dados.		
A0841	1HD WUNDER BOOK (vga) - jogo para crianças c/ desenhos.	A0868	1DD FOR ANTIQUE DOC - p/ catalogar antigas e raras documentos		
ASTRONOMIA					
AH858	1HD ACE ASTRONOMY - tudo sobre o sistema solar.	A0867	1DD FOR CCMIC BOOK - programa para colecionadores de livros.		
A0859	1DD ASTROCLK - relógio astronômico.	A0866	1DD FOR GUN COLLECTORS - para colecionadores de armas.		
A0860	1DD ASTROL 96 - calcula o zodíaco, posição dos planetas ...	A0807	1DD INTELICOL - catalogador de desques.		
A0861	1DD ASTRONOMICAL EPHEMERIS - fornece mapas astronômicos.	AH1885	1HD MOVIES - banco de dados para filmes.		
A0857	1DD COSMOS 8.07 - simulação astronômica, estilo planetário.				
A0855	2DD DEEP SPACE 3D - produz mapa estelar.				
A0854	1DD EARTH WATCH - exibição de gráficos da terra e lua.				
A0853	1DD GRAVITY SIMULATOR - simula gravidade entre os planetas.				
A0852	1DD JUPITOR SATELLITE SM - simulação e exibição de Júpiter				
A0850	1DD LAUNCHER - informações sobre orbitas.				
AH851	1HD MISSION TO MARS - todas informações sobre Marte.				
A0849	1DD MOONS OF JUPITER - posições de Júpiter e suas luas.				
A0848	1DD NAVAGATION JUPITER - programa p/ navegação marinha.				
A0847	1DD PLANETS - utilitário c/ informações sobre os planetas.				
A0846	1DD SILICON SKY - exibe mapa celestes e posição dos planetas				
A0845	1DD SKY BASE 2000 - cria mapas e imagens do céu.				
A0836	1DD SKY GLOBE 3.0 - cria mapas das estrelas e constelações.				
DESENHOS E PINTURAS					
A0912	1DD 256 DRAW (vga) - editor gráfico, excelente.	A0843	1DD BARTENDER 1.1 - 200 receitas de bebidas e coquetéis.		
AH911	1HD ANOTHER PROGRAM (vga) - animações, edição e son.	A0951	1DD BIRCHRHYTHM - gera lista de biorritmo mensal.		
ENGENHARIA					
A0881	1DD A-FILTER - cálculo p/ resistor e valores p/ filtros.	A0920	1DD COMPUTER BAKER - 99 receitas p/ forno, Banco de dados.		
A0880	1DD CC COGO - programa para engenharia civil.	AH1915	1HD DIET AD - plano de dieta computadorizada, banco dados.		
CATALOGO DORES					
A0873	1DD ALBUM MASTER - versatil catalogador de álbuns.	A0950	1DD DIET TEST - controle de peso.		
A0872	1DD BOOK LIBRARIAN - catalogador de livros profissional.	A0919	1DD EDNA'S COOK BOOK - completo sistema para receitas.		
AH1975	1HD BUCK FILE - otimo programa p/ colecionadores.	A0940	1DD EKG - interessante apresentação envolvendo corpo humano.		
A0870	1DD CASSETTE MASTER - cataloga fitas c/ funções de impressão.	A0939	1DD EMS - técnicas c/ emergência médica.		
AH1874	1HD CASSETTE - sistema para catalogar fitas K7.	A0917	1DD FAST FOODS - lista nutricional c/ seus valores proteicos		
A0871	1DD COIN FILE - sistema de inventário p/ coleções de moedas.	A0938	1DD FLOWER RECIPES - 66 diferentes receitas em formato TXT.		
A0869	1DD COLLECT - versatil sistema banco de dados.	AH1918	1HD HEADACHE FREE - informações relativas a dor de cabeça.		
A0868	1DD FOR ANTIQUE DOC - p/ catalogar antigas e raras documentos	A0913	1HD HOME BARTENDER'S GUIDE - receitas de bebidas e drinks.		
A0867	1DD FOR CCMIC BOOK - programa para colecionadores de livros.	A0945	1DD INSULIN - progr. p/ ajudar na regulagem de insulinas usadas.		
A0866	1DD FOR GUN COLLECTORS - para colecionadores de armas.	A0944	1DD KINETICS - ajuda o medico no controle de doses e drogas.		
A0807	1DD INTELICOL - catalogador de desques.	A0948	1DD NON-MEDICAL - técnicas p/ super sofrimento e dores.		
AH1885	1HD MOVIES - banco de dados para filmes.	A0947	1DD NURSE WORKS 2.0 - séries de enfermagem c/ utilitários.		
		A0949	1DD PRESCRIPTION ASSISTANT - prescrição de etiquetas.		
		AH1943	1HD SLIMMER - redução de peso p/ nível de colesterol alto.		
		AH1953	1HD THE ALTERNATIVE HEALTH - varios assuntos sobre saúde.		
		A0942	1HD THE STRESS TEST - determina seu nível de stress.		
		A0941	1HD WHY YOU SMOKE - avalia e relata procedimento de fumar.		
		AH1937	1HD YOUR NUTRITIONIST - nutrição, análise e planejamento		
ATENDEMOS TODO O BRASIL					
TEMOS PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC/XT/AT PEÇA CATALOGO GRATIS ESPECIFICANDO O SEU MICRO					

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

Programa MOSTRA

José Eduardo Marujo

Muitas vezes queremos exibir um gráfico na abertura, ou em uma determinada parte de um programa. Mas, como fazer em Clipper? Ou mesmo via DOS? Eis aqui uma solução que permite inserir telas gráficas onde você sempre quis, mas até então não podia.

Para criar uma tela gráfica de exemplo, rode o programa em Basic (pode ser pelo GWBasic, Basica, QBasic, etc). Ele irá gerar uma tela (A.PIC). A tela gráfica deverá estar no padrão .PIC (alguns programas, como o Story Board e o próprio Basic, gravam no formato PIC).

O programa foi escrito em Turbo Pascal e sua única exigência quando em funcionamento é a existência do arquivo ITC.DAT. Para isto basta criá-lo através do DOS:

```
COPY CON ITC.DAT  
A  
^Z
```

No exemplo acima será chamada a tela gráfica de nome A.PIC, pois o programa MOSTRA.EXE coloca a extensão .PIC automaticamente. Sendo assim, pode-se chamar telas com apenas uma letra ou número, indo de 0 a 9 e de A a Y, pois o Z significa voltar para a tela de texto.

Para voltar ao modo texto, então só precisamos fazer o seguinte:

```
COPY CON ITC.DAT  
Z  
^Z
```

Veja agora um exemplo em Clipper (abaixo):

```
a:=memowrit("itc.dat","A")
run mostra
inkey(0)
a:=memowrit("itc.dat","Z")
run mostra
```

Pronto, é só isto. Espero ter ajudado pois agora suas aberturas ficarão com um toque especial.

 **JOSÉ EDUARDO MARUJO** é programador de microcomputadores, nas linguagens Cobol, Basic, Turbo Pascal e Clipper. É proprietário da ESC SOFT, especializada em distribuição de programas Shareware.

Micro: PC XT/AT
Memória: 512 Kbytes
Video: CGA/EGA/VGA
Linguagens: Pascal, Basic e Clipper
Requisitos: Nenhum

MOSTRA.PAS

```
program mostra_pas;
{Programador: José Eduardo Marujo}
uses dos, crt;
var
  arq : file;
  arq2 : text;
  tel : array [0..16199] of byte;
  tela : array [0..16199] of byte absolute
$B800:$0000;
  regs : registers;
  tam,f,g : integer;
  texto : string[1];
  nome : string[5];
begin
  assign(arq2,'itc.dat');
  reset(arq2);
  read(arq2, texto);
  nome:=concat(texto + '.pic');
  close(arq2);
  if texto = 'Z' then
    begin
      regs.AX:=3;
      intr($10,regs);
    end;
  if texto <> 'Z' then
    begin
      regs.AX:=5;
      intr($10,regs);
      assign(arq,nome);
      reset(arq);
      blockread(arq,tel,16207,tam);
      for f:=0 to 16207 do
        begin
          if f > 6 then
            begin
              tela[f-7]:=tel[f];
            end;
        end;
      close(arq);
    end;
end.
```

MOSTRA.BAS

```
5 'Exemplo de programa em Basic para criar
tela grafica
6 'Programador: Jose Eduardo Marujo
10 CLS
20 DEF SEG = &HB800
30 SCREEN 1
40 FOR f% = 1 TO 100
50 c = INT(RND * 4)
60 CIRCLE (160, 100), f%, c
70 NEXT f%
80 LOCATE 1, 10: PRINT "Teste para Tela
grafica"
90 LOCATE 23, 10: PRINT "1994"
95 LOCATE 23, 28: PRINT "1994"
100 BSAVE "A.pic", 0, 16384
```

MONTE SEU PRÓPRIO AT 286, 386 OU 486 TRANSFORME SEU XT EM AT (OU 286 EM 386/486) CONSERTE E CONSERVE VOCÊ MESMO SEU PC INSTALE SEU MOUSE, MODEM, SCANNER, ETC...

Com os livros do Eng. LAÉRCIO VASCONCELOS

BOOK COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486 AGORA VOCÊ JÁ PODE COMPRAR ESTE LIVRO NAS TRÊS MAIORES LIVRARIAS DE INFORMÁTICA DE SÃO PAULO: BOOKWARE, LITEC E CULTURA. ESTAMOS CADASTRANDO LIVRARIAS E REVENDAS EM TODO O BRASIL.

Aborda: Montagem de XT e de AT 286, 386SX, 386DX e 486. Detalhes sobre fontes e gabinetes. Instalação elétrica: filtros de linha, NO-BREAKS, estabilizadores, aterramento. Tudo sobre DRIVES. Placas de vídeo e monitores CGA, HERCULES, EGA, VGA e SUPER VGA. Como escolher um bom monitor e uma boa placa de vídeo. Placas MULTI-I/O, IOSA, UDC e IDEPLUS. Placas de CPU, expansão de memória, instalação de memória CACHE, SHADOW RAM, tudo sobre SETUP e STRAPS, análise de desempenho, como aumentar a performance do WINCHESTER, conversão de XT em AT, conversão de 286 em 386 e 486, uso da memória ESTENDIDA e EXPANDIDA, instalação de coprocessador aritmético, instalação de WINCHESTER, dicas para compras, instalação de MOUSE, MODEM/FAX, SCANNER, SOUND BLASTER, etc. etc. etc....

BOOK CONSERTE VOCÊ MESMO SEU PC XT OU AT

200 páginas, 104 ilustrações. Evite gastos com manutenção !!!

Aprenda a fazer 100% da manutenção preventiva e 60% da manutenção corretiva do seu PC XT ou AT, mesmo sem saber eletrônica (é recomendável ler também o livro "COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486"). Solucione erros na memória, maus contatos em chips e plaças, limpeza e ajuste de velocidade de drives, manutenção de teclado e MOUSE, interfaces seriais e paralelas, monitor. Os cuidados que você deve ter com o seu WINCHESTER. Limpeza e lubrificação de impressoras. Como proteger o computador da poeira e da umidade. Uso de SOFTWARES DE DIAGNÓSTICO. Aprenda a cuidar do seu computador para que não apresente defeitos !!!

BOOK IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE

270 páginas e uma centena de DICAS para você usar melhor seu PC !!!

Você nunca viu tantas informações úteis sobre SOFTWARE em um único livro. A cada página é encontrada uma dica que pode ser imediatamente aplicada ao seu computador, resultando em maior velocidade, produtividade, segurança e facilidade de uso. Aborda diversos assuntos interessantíssimos: Cópia de disquetes protegidos, como aumentar a velocidade de acesso do WINCHESTER e dos disquetes, uso da MEMÓRIA ESTENDIDA, EXPANDIDA, EMS, XMS, HMA, UMB, compactadores de arquivos, recuperação de discos formatados e de arquivos apagados, programas gráficos, como proteger o computador a nível de software, como medir corretamente a performance da CPU, do WINCHESTER e da placa de vídeo, comandos úteis do DOS, como criar da melhor forma seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. E mais dezenas de outras dicas. Mesmo se você é um principiante, aprenda a usar as técnicas empregadas pelos EXPERTS em microinformática !!!

SOFTWARE DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRATUITAMENTE. VEJA AS VANTAGENS DOS NOSSOS PROGRAMAS:

- 1) São todos compactados com o popular compactador PKZIP, o que reduz o tamanho e o custo para os clientes.
- 2) São fornecidos em disquetes NOVOS e de BOA QUALIDADE (TDK, SONY, BASF, etc.)
- 3) São todos acompanhados de um arquivo LAERCIO.DOC que traz as instruções para a instalação e para sua imediata utilização.
- 4) São todos testados e homologados pela nossa equipe técnica.
- 5) A maior vantagem: são cobrados por tamanho, e não por disco. Enquanto outras empresas cobram 3 discos por 3 programas de 120 kB, nós cobramos por apenas um único disco de 360 kB com os três programas juntos.

Indique os livros desejados:

- () Estou enviando cheque nominal ao autor, Laércio Vasconcelos
() Desejo receber o catálogo de programas

Recorte, preencha e envie para:

**LAÉRCIO VASCONCELOS
CAIXA POSTAL 4391, CEP 20.001-970 Rio de Janeiro, RJ**

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ CEP: _____

Telefone: _____

Para sua segurança, envie em carta registrada

**Preços em dólar comercial, valor de venda:
(converta para cruzeiros no dia da compra)**

COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486	(<input type="checkbox"/>) \$ 27
CONSERTE VOCÊ MESMO SEU PC XT OU AT	(<input type="checkbox"/>) \$ 20
IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE	(<input type="checkbox"/>) \$ 27

COLUNA DO CD

Mas que furada!

Clóvis Duarte

De vez em quando me permito cometer alguns desatinos, em termos de consumo. Foi mais ou menos o que aconteceu quando troquei um Corcel (modelo 1) por um Maverick 4 cilindros. É claro que isto aconteceu num passado bem distante e acho que ninguém mais se lembra como eram esses carros. O Maverick 4 cilindros era, mais ou menos, como um 486 de 12 Mhz, com 32 Mbytes de RAM. Ou seja, muita lataria e pouca potência.

Qual a relação que isto tem com nossa coluna? Nenhuma, ou melhor, todas. Explico: de tempos em tempos o mercado de informática é literalmente varrido por novidades que anunciam novas tendências. Isto é comum e até faz parte da "diversão" (afinal o computador é o brinquedo mais cobiçado deste final de século).

Ouve falar tanto de um certo jogo e, como ainda sou o único da rua com CD, fui intimado pelos amigos a adquirir tal disco. É claro que todo mundo argumentou sobre os benefícios do conhecimento, das novas tendências, do ineditismo, etc, etc. Também citaram montes de frases típicas de "quem não viu, mas achou ótimo".

Bem, oitenta dólares mais pobre, agora me vejo na obrigação de comentar um CD que, nem nos meus dias mais delirantes de desatino consumista, eu teria adquirido. Mas, digamos que foi tudo por uma boa causa (será?).

THE 7th GUEST

Virgin Interactive Entertainment e Trilobyte

Já faz um tempão que a mídia, tanto a impressa quanto a televisiva, vem cantando a pedra de uma revolução no campo dos jogos eletrônicos. Aquele papo de realidade virtual, multimídia, real action, etc, etc, etc,



tem dado pano pra muita manga. E tome quilômetros de árvores derrubadas para a produção de papel e quilômetros e mais quilômetros de fita de vídeo.

Os fabricantes bem que tentam, de alguma forma, dar uma idéia do que seria esse "futuro maravilhoso", mas mal conseguem mostrar o quanto campeia a falta de informação e a visão crítica consciente.

Pintado pela mídia como "revolucionário", o jogo The 7th Guest consegue ser unânime apenas na qualidade de sua produção. De fato muito arrojada, bem cuidada, interessante e realmente um padrão a ser seguido daqui para frente, em se tratando de jogos CD. Mas, no que se refere ao jogo, o The 7th Guest não passa de um ridículo jogo de quebra-cabeça, onde as situações beiram a infantilidade.

Pagar 80 dólares para formar palavras com letrinhas embaralhadas, ou achar a melhor forma de dividir um bolo entre seis pessoas é demais. Não justifica a esmerada apresentação do jogo e sua incrível interface funcional.

A única coisa realmente revolucionária neste jogo, e que merece todo o crédito, é a forma como as imagens digitalizadas, de atores reais, se integra ao sistema. O

tema do próprio jogo (6 espíritos, ou fantasmas) é uma forma inteligente de disfarçar a péssima qualidade que a digitalização produz. Não fosse isso, o desastre seria total.

O tal do universo tridimensional é uma piada sem graça. Feito em 3D Studio, o que por si só não diz absolutamente nada, o jogador só pode se movimentar por determinadas posições da casa. Em cada cômodo, apenas dois ou três locais podem ser acessados e, mesmo nesses locais não se tem acesso aos objetos presentes (salvo raros casos).

Não adianta acionar a imaginação, ou esperar pelo inusitado. O jogo é apenas isso e nada mais. O mais comum é o jogador se perguntar: "mas o que é que eu estou fazendo aqui???".

A animação e os efeitos especiais são todos velhos conhecidos do cinema. Já vimos tudo isso nas aventuras do Freddy, na hora do espanto, na casa do espanto, no espanto do espanto, etc. Mas, vá lá, em computador é a primeira vez (aplausos).

Já a trilha sonora é de primeira e vale pela qualidade do som. A qualidade da produção também é maravilhosa, como poucos CDs apresentam.

Repto mais uma vez, para que amanhã não me apedrejem: o conjunto todo é muito bem feito e vale a pena ser visto. Mas o jogo em si Uma dica: antes de comprar esse CD, procure alugar um para uma rápida olhada, até porque o jogo pede, no mínimo:

- 386 DX
- 2 Mb RAM
- SVGA (16 bits / 512 Kbytes)
- CD 150 Kb/seg
- Placa de som (c/ FM e PCM)
- 10 Mb livres no HD
- MSCDEX +2.2 / DOS +5.0

Segundo o manual, o equipamento ideal para um perfeito funcionamento é:

- 486 SX 20MHz
- 4 Mb RAM
- SVGA (placa aceleradora ou Local Bus / 1Mb RAM)
- CD 300 Kb/seg (300 miliseg ou menos)
- Placa de som

Enfim, dá para admirar as belas imagens, o enredo da estorinha, a apresentação, as músicas, etc. Se tirar isso tudo, não sobra nada mais.

CD-SHARE BRA
Kanópus Informática

Demorou, mas finalmente alguém resolveu apostar na produção de programas Shareware no Brasil. Juntar tudo o que se fez até aqui, neste segmento, num CD pode parecer audácia demais para um mercado tão pequeno. E de fato não podia dar outro resultado: os 600 megas do CD acomodaram folgadamente a produção nacional e sobrou muito espaço, até mesmo para rerepresentar alguns clássicos do Shareware Internacional.

E olhe que cada programa nacional está gravado em duas formas diferentes: em blocos para distribuição via BBS e para distribuição via disquetes. Mas isto não tem muita importância, afinal no Brasil não há muito respeito pelo trabalho original e criativo, o que acaba afastando as pessoas que poderiam produzir para este segmento.

Mas, sempre tem que haver um começo penoso e, sob este aspecto, o CD-Share Bra merece todos os elogios e incentivos. Abaixo publico uma lista dos principais programas nacionais encontrados no CD.

- Contabilidade geral
- Controle de estoque
- Fluxo de caixa
- Programa para tocar música no CDROM
- Agendas
- Gerenciador de publicações
- Gerenciador de consultas médicas
- Contas a pagar/receber
- Gerenciador de diretórios e arquivos
- Editor de diagramas
- Gerador de programas em Clipper
- Sistema gerencial de condomínios
- Repertorização homeopática
- Análise numerológica
- Biblioteca de rotinas
- Fichas em hipertexto
- Endereçamento CEP
- Jogo de cartas TRUCO

O CD possui ainda 250 outros programas nacionais, ou de produção nacional. Alguns de qualidade duvidosa, mas para um primeiro disco, até que valeu a intenção.

Algumas partes do disco, como o gerenciador para Windows, se recusa a funcionar convenientemente, dando a impressão de que o trabalho ficou pronto em cima da hora. Com isso, o CD-Share Bra fica sem uma interface gráfica/elegante para se ter acesso aos diversos segmentos do disco. Falha imperdoável e que acaba comprometendo a produção do disco.

Esperemos que num próximo CD as coisas funcionem melhor.

Linhas Quentes

Magno Filho

Talvez você seja uma daquelas pessoas que já ouviu falar em "BBS" e conhece por alto o seu funcionamento, mas nunca leu nenhum artigo onde fossem mencionadas as características e os recursos de nenhum dos mesmos. Pode ser também que você tenha dúvidas ao pensar se vale a pena gastar o seu rico dinheirinho em um MODEM, ou, se a despesa já foi feita, que BBS acessar. Eu pretendo colocar nesta revista algumas reportagens que ilustrem a filosofia e as possibilidades de alguns BBSs, deixando a escolha por conta das suas necessidades e/ou expectativas, caro leitor. Naturalmente que sendo impossível publicar artigos sobre todos os BBSs existentes no Brasil, eu pretendo aguçar aquela curiosidade natural do "mestreiro", fazendo-o descobrir BBSs que eu não conheça ou até mesmo outros novos que venham a surgir.

O primeiro BBS que eu apresento foi escolhido por motivos pessoais: embora eu saiba que a qualidade de seu trabalho é seguida de perto por outros serviços também altamente competentes, eu gosto muito do Hot-Line BBS pelo seu profissionalismo e seriedade, ou seja, pelos investimentos constantes que o mesmo recebe em serviços que abrem novas perspectivas para seus usuários em aspectos que variam desde uma ferramenta de apoio profissional, até um "forum" para animadíssimos papos sobre música, jogos (de computador ou não), atualidades e locais onde se divertir.

Em atividade desde julho de 1989, o Hot-Line é operado pelo casal de "sysops" Charles e Katia Miranda. Os dois são analistas de sistemas, sendo que o Charles é o responsável técnico pelo Hot-Line e a Katia se responsabiliza pelas áreas comercial e administrativa do mesmo. O Hot-Line atualmente

The logo consists of the word "Hot-Line" in a stylized, blocky font where each letter has a horizontal line through it. Below the logo, the text reads: "Hot-Line BBS - Tecnologia que se renova", "ASP Approved BBS", "Em atividade - 24 horas por dia - desde 1989", "14400/12000/9600/7200/4800/2400 Bauds - MNP-5/V.42bis". At the bottom, there are two columns of address and contact information: "Caixa Postal 3950 Rio de Janeiro - RJ 22272-970" and "BBS: (021) 537-1683 Uox: (021) 537-3162 Fax: (021) 537-9862".

What is your first name?

opera em velocidades que variam de 2400 a 14400 bps, vinte e quatro horas por dia, 365 dias por ano. Seus MODEMs US Robotics Courier suportam os protocolos de correção de erros MNP-4/V.42 e MNP-5/V.42 bis de compactação de dados. Este BBS assume um compromisso fundamental contra a pirataria de "software", colocando uma vasta biblioteca de programas "shareware" e de domínio público à disposição de seus associados: seis leitoras de CD-ROM oferecem acesso "on-line" a mais de quatro Gigabytes de programas deste tipo.

Os programas estão divididos por áreas (veja o "box" 1), de modo a facilitar a procura do usuário. Em uma área de arquivos chamada "free-download", até o usuário não-cadastrado pode obter os programas de comunicação Telemate e Telix, que na maioria das vezes são bem superiores aos programas de comunicação que vieram de graça, na mesma caixa do MODEM recém-adquirido (é bem verdade que alguns MODEMs vem parar neste país sem nada, inclusive a sem a caixa... Mas isto já é outra história). Também nesta área, é possível conseguir a última versão do compactador PKZIP e os manuais de uso do sistema Hot-Line. Eu considero que uma das decisões mais inteligentes - e mais óbvias - a ser tomada por um "sysop" seja colocar disponível os manuais de operação do sistema. Pena que nem sempre isto aconteça...

No entanto, "a alma da festa" de qualquer BBS são as conversas de seus usuários! E estas também são divididas em áreas (ou conferências) de modo a que o usuário não se perca tendo que ler a avalanche de mensagens enviadas diariamente,

A diversidade de áreas de arquivos, bem como uma grande quantidade de bons programas em cada uma das mesmas é uma das características mais marcantes de um BBS. Dentro do Hot-Line há centenas de áreas, cujos arquivos podem estar armazenados em CD-ROM ou em "hard-disk".

Alguns exemplos:

- área de anti-vírus, onde há sempre a mais recente versão do Scan;
- áreas de gráficos, figuras e imagens, com grande variedade de formatos ("PCX", ".GIF", ".BMP" entre outros);
- áreas de programas aplicativos em DOS, Windows e OS/2;
- áreas de "drivers" para todos os sistemas acima citados;
- áreas de jogos, inclusive com lançamentos da Apogee;
- áreas com arquivos sobre linguagens de programação tais como Assembly, C, Clipper, Pascal e Visual BASIC;
- áreas com arquivos sobre ciências (Matemática, Física e Química);
- áreas com arquivos para plataformas multimídia; e muito mais. Para ter um índice completo de todas as áreas disponíveis em disco, digite "F" no menu principal. Para ver todas as áreas disponíveis na leitora de CD-ROM número 1, digite "GO CDROM_01", sendo o procedimento análogo para todas as outras leitoras, até a número 6.

Para caracterizar as conversas que acontecem no Hot-Line BBS, eu pensei em extrair algumas mensagens e publicá-las aqui na revista. Entretanto, considerei os riscos de tal atitude: é muito difícil selecionar apenas algumas mensagens e dizer que elas representam de fato o teor de uma conferência. Além do mais elas tomariam um espaço grande, uma vez que editá-las, poderia em certos casos, comprometer seu significado. Percebi também que extrair mensagens de BBS para publicações da área muitas vezes pode se tornar uma arte (Sérgio Gallo, meus parabéns!), e eu não tenho dotes de artista...

Resolvi então discorrer brevemente sobre alguns assuntos presentes nas conferências principais.

O "Main Board", ou conferência principal engloba vários assuntos. Qualquer pessoa que possua um MODEM pode ler suas mensagens, que primam pela diversidade: roteiros de viagens, pontos-de-vista sobre privatização de estatais, "malhação" dos serviços (?) prestados pela telerj, enfim, tudo! A conferência "Linguagens" é uma excelente oportunidade que o programador tem para tirar suas dúvidas, trocar idéias e se informar sobre técnicas de programação, livros, manuais e tudo aquilo que é necessário para o processo de criação de um "software".

Existe também a conferência "Borland", em que dicas e truques sobre os compiladores desta "software house" são trocados. Fala-se ainda sobre a sua política frente aos sistemas Windows e OS/2 e comenta-se sobre lançamentos.

Sobre DOS, Windows e OS/2 há diversas conferências, que tratam sobre diversos aspectos destes sistemas: multimídia, aplicativos, ferramentas de programação e muito mais. Há também uma conferência específica só sobre multimídia.

Há ainda uma conferência sobre Unix, falando sobre utilização deste sistema operacional, lançamentos de novas versões, administração de redes e discussão de plataformas de "hardware", bem como instalação de periféricos. Outros sistemas operacionais de rede, bem como protocolos de comunicação, são discutidos na conferência "Redes".

AT&T, MCI Mail, Bitnet, CompuServe Usenet e Internet, sendo que as últimas são tão especiais que já foram tema de reportagem nesta revista.

O Hot-Line oferece ainda serviços de divulgação de produtos e/ou serviços, distribuição eletrônica de arquivos e documentos por FAX ou MODEM, consultoria em LANs e comunicação de dados e locação de conferências privativas. Alguns de seus clientes: UniKEY Informática, que oferece suporte aos seus produtos UniKEY e UniQWK (leia-se "Uniquick"); O Globo, caderno "Informática etc." e Rede Manchete de televisão, programa "Informática & Negócios". É possível a qualquer associado entrar nestas conferências privativas para um contato direto. Há também clientes que mantêm conferências privativas que só permitem acesso a portadores de senha especial.

Exemplos: Denison Rio Propaganda, CMOM Consultores, Radio Link serviços de rastreamento e SET - Soc. Bras. de Engenharia de Televisão.

O Hot-Line BBS cobra de seus associados uma taxa de dez URVs por mês, vinte URVs por trimestre ou sessenta URVs por ano. O cadastramento de novos associados é feito "on-line" e o limite de tempo por dia para usuários cadastrados é de 120 minutos (isso mesmo: duas horas!).

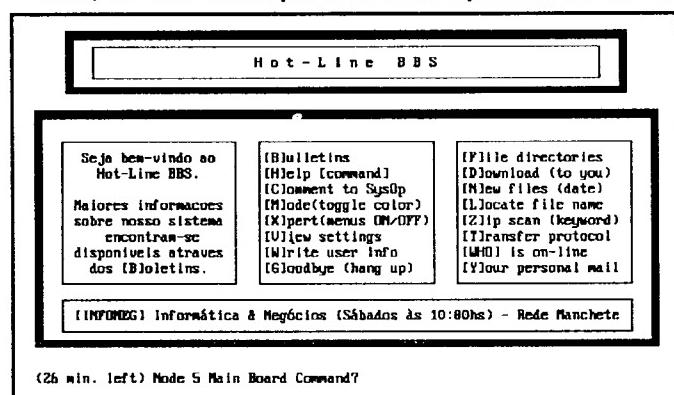
Hot-Line BBS - Caixa Postal 9050 - Rio de Janeiro, RJ - 22272-970 - BBS: (021) 537-1603, voz: (021) 537-3162, FAX: (021) 537-9862

Magnó Filho pode ser encontrado nos BBSs HotLine e CentroIn.

Internet: magnó.filho%hlbbbs@ibase.br e magnó.filho%centroin@ibase.br

especialmente quando apenas alguns tipos de assunto o interessam efetivamente. Veja o "box" 2 para você ter idéia sobre que assuntos versam os papos que rolam no Hot-Line BBS. É possível entrar em conversas sobre vários assuntos, conhecer novas pessoas que - não fossem os BBSs - jamais você encontraria, enviar mensagens particulares e até mesmo comprar e vender objetos. Muitas pessoas procuram as conferências sobre "hardware" e "software" para sair de problemas computacionais, ou simplesmente para saber das novidades da área. Para os usuários não-cadastrados, apenas a conferência principal, que engloba conversas não muito específicas (e às vezes dificilmente classificáveis) está aberta, e assim mesmo, por questões de segurança, só para leitura.

Mas, se você acha que é só com o pessoal do Rio de



Janeiro que os usuários do Hot-Line falam, enganou-se: através da conferência "Ponte-Aérea", é possível trocar mensagens com os nossos irmãos de Santa Catarina, Brasília e São Paulo, representados pelos BBSs Omni, Persocom e Mandic, respectivamente. O Hot-Line também faz parte da FidoNet, uma rede amadora com aproximadamente 22.000 BBSs associados em todo o mundo. É possível trocar correspondências com as redes

Muito antes de começar a escrever para a Micro Sistemas eu já era um microreiro praticante (que inclusive pertencia à gloriosa turma de usuários de MSX). Pormuitos e muitos anos eu comprei publicações especializadas em microinformática, e achava então que "revista" era algo pronto e acabado, que se adquiria na banca de jornais da esquina e consistia de um conjunto de páginas e uma capa presos por dois grampos... Só recentemente, desde o meu primeiro artigo, é que eu comprehendi que uma revista é um vulcão cheio de idéias em ebulição, onde tudo é dinâmico. Justamente por causa deste dinamismo é que nós articulistas somos obrigados a escrever nossos artigos com uma desumana antecedência. A consequência disto é que o Hot-Line apresentou algumas modificações (todas para melhor, felizmente) desde o dia em que este artigo foi fechado. São elas:

* O Hot-Line BBS, foi aprovado como um BBS em conformidade com as diretrizes e normas da ASP (Association of Shareware Professionals). Isto garante que o Hot-Line BBS faz parte de um seletivo grupo de sistemas envolvidos com a seriedade, promoção e difusão da filosofia e metodologia de distribuição de software "Shareware".

* O Hot-Line aceitará o pagamento de assinaturas, on-line, através dos cartões de crédito Amex, Diners, MasterCard e Visa, sem nenhum acréscimo.

Bitmap

No momento em que esta revista estiver circulando a nossa promoção já terá terminado. Os 30 primeiros desenhos receberão não só um PRO KIT topview, como também um pacote completo do GRAPHOS III 5.0. É, baixou o santo natalino no pessoal da PRO KIT. Foram aproximadamente 120 cartas, mas só as primeiras receberão o prêmio (era a regra). Se você perdeu esta, aguarde que em breve faremos outra promoção.

O pessoal tem sentido falta, nesta seção, dos efeitos especiais. Sabe como é né, o tempo não tem sobrado como antigamente. E ainda mais com o disco Bitmap circulando - já estou trabalhando no segundo. O que tem de efeitos especiais no disco não é brincadeira. E tudo em cores.

Carlos Maciel, um leitor de Recife, pergunta se pode gravar os shapes da galeria de arte em padrão PCX e qual a diferença entre as versões de arquivos PCX. Bem Carlos, o PCX é um dos padrões mais antigos do PC. Ele apareceu com o Zsoft Paintbrush, que era um editor gráfico dos mais porretas, para DOS.

Existem hoje três versões: a versão 0 é a primeira e data do tempo das placas CGA monocromáticas e portanto esta versão só grava bits; a versão 2 permite salvar imagens com até 16 cores (apareceu junto com as placas EGA/VGA; a versão 5 permite gravar até 16 milhões de cores (o padrão TRUE Color, está lembrado?).

Você não precisa dessa sofisticação toda para gravar imagens monocromáticas, como as desta seção. Use, se desejar, o PCX. Mas, aqui vai uma dica: se você tem problemas com espaço de armazenamento, use o padrão TIF monocromático. A compactação LZW produz arquivos bem menores do que o PCX. Além disso, o TIF é o padrão (digamos) "natural" das imagens p&b.

Bem, fico por aqui e se precisarem de mim é só escrever...

Bob Pixel



ANIMAÇÃO

Nesta edição vamos voar alto. O aviôzinho aí é o maior barato: ele gira e se movimenta em qualquer direção. Só um detalhe: quando for definir os shapes, no Graphos III, lembre-se de deixar margens em branco, ao redor dos aviões, para que o apagamento seja feito de forma automática.

A movimentação é muito simples de ser construída. Basta

alterar as coordenadas de impressão. O roteiro que apresento aqui faz apenas o giro.

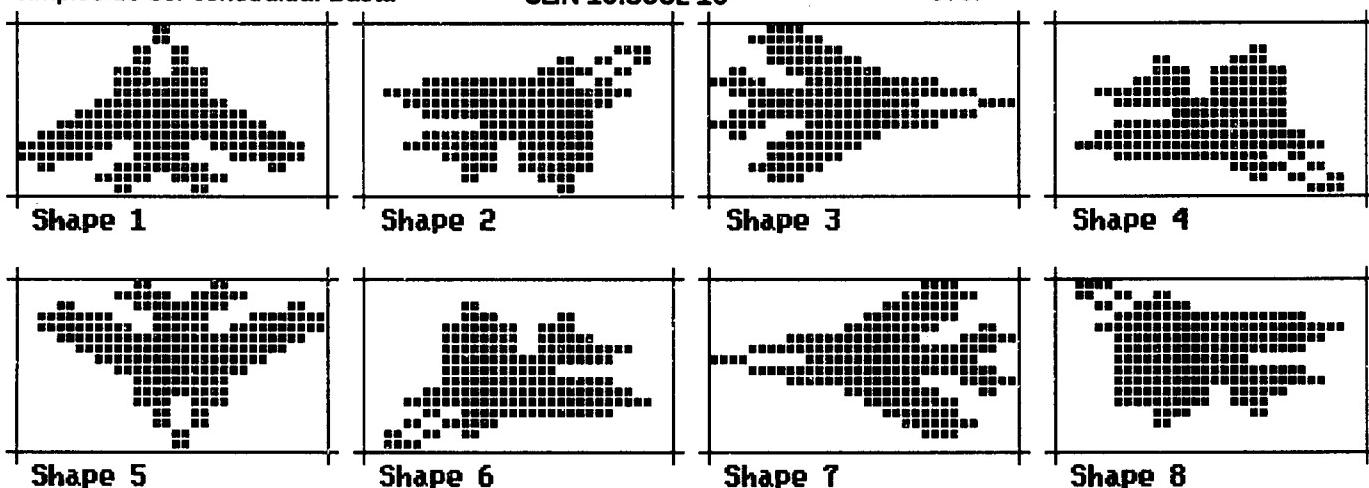
Deixo um desafio ao leitor: fazer um roteiro de movimentação onde, ao pressionar as teclas no teclado reduzido, o avião muda para a direção correspondente.

Roteiro TOPVIEW:
LSHAPE "Aviao"
SLIN 10:SCOL 10

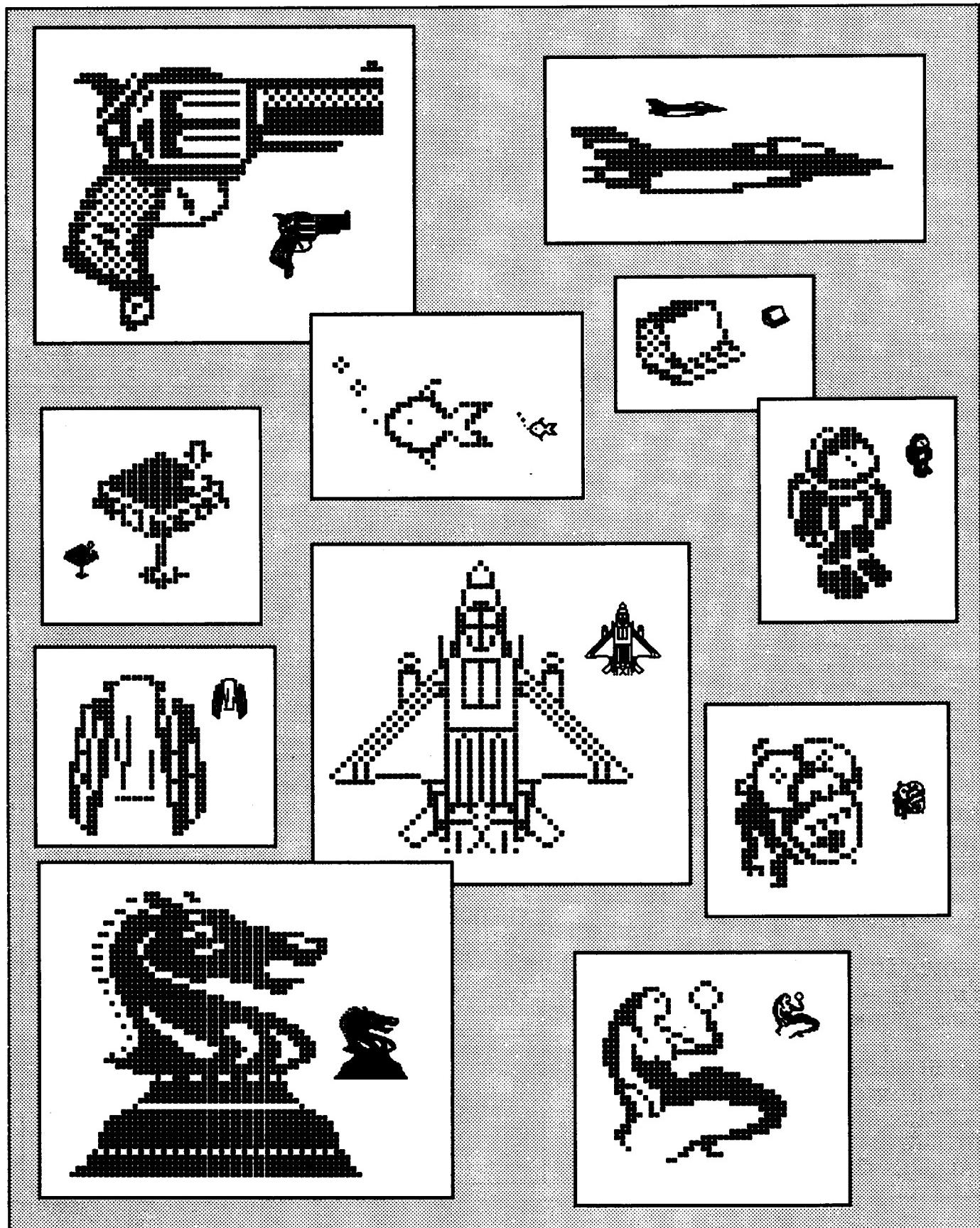
REPET 10

Girar:

SHAPE 1:DELAY 3
SHAPE 2:DELAY 3
SHAPE 3:DELAY 3
SHAPE 4:DELAY 3
SHAPE 5:DELAY 3
SHAPE 6:DELAY 3
SHAPE 7:DELAY 3
SHAPE 8:DELAY 3
NEXT Girar
STOP



Bitmap



CARTAS

PAINEL

✉ Possuo um PC AT 386 DX, driver's de 5 1/4 HD e 3 1/2 HD e cerca de 1000 discos em programas. Aos interessados em trocas de programas, favor enviar listas dos mesmos. Respondo a todas as cartas.

Ricardo Kazumi Ashikawa
Av. Benedito Ferreira Silva, 70 - Interlagos
04786-000 - São Paulo - SP

✉ Tenho interesse em trocar dicas sobre o simulador espacial Protostar. Necessito saber as coordenadas ou como se consegue o sétimo tripulante que é um cientista, que levará ao segundo nível do programa. Já fiz todas as tentativas possíveis. Responderrei todas as cartas.

José Carlos Kokol
Caixa Postal 96
13460-000 - Nova Odessa - SP

CLUBE DE USUÁRIOS

✉ Vai ai o endereço de nosso Clube que se iniciou a pouco tempo com o intuito de manter relações com

outros clubes e pessoas que queiram trocar informações ou integrar-se ao nosso.

Clube Info Ação
R. Paulo Cezar Erthal, 11 - Centro
28570-000 - Itaocara - RJ

✉ AG.C.C., mais novarede de BBS do Brasil esta em fase de expansão, quem quiser ser dono de um BBS (SysOp) deverá entrar em contato conosco.

Equipamento mínimo: PC AT 286, vídeo CGA mono, HD 42, placa modem ou modem externo 2400 bps.

G.C.C.
Caixa Postal 001
44400-000 - Nazaré - BA

✉ A Kapery BBS convida você a acessá-la, temos os mais novos games virtuais do brasil, possuímos a cotação do Dolar do dia e outros investimentos, possui um jornal mensal e ainda é gratuita.

(075)736-1567 24h 8N1 300/
1200/2400 bauds

Kapery BBS
R.Dr. Aurélio Miranda, 6 - A
44400-000 - Nazaré - BA

✉ Gostaríamos de comunicar aos associados do AB Sharehouse Clube que, a

partir de 01.03.94, por motivos superiores, tivemos de encerrar as nossas atividades. Estamos enviando cartas a todos que nos prestigiaram neste tempo em que estivemos em funcionamento, lembrando que desenvolveremos os disquetes que nos foram enviados.

Antonio Belmiro - AB Sharehouse Clube
Cx. Postal 6684
71701-790 - Núcleo Bandeirante - DF

SUGESTÕES

✉ Venho mais um vez, dirigir-me à esta prestigiosa publicação que é a Micro Sistemas para fazer uma sugestão (ou será um pedido?): Por que vocês não abrem uma seção sobre jogos de computador?

Afinal, mesmo o mais caxias dos trabalhadores da área de informática, não resiste a dar

uma jogadinha no seu jogo predileto.

Desculpem-me a ousadaria da sugestão, mas já que vocês abriram um espaço de 3 páginas para a seção BitMap (a qual não condeno, mas não curto) não custaria nada abrir uma seção de jogos.

Alexandre José Marques
Rua 7 n.3125
13504-095 - Rio Claro - SP

SOS

✉ Parabenizo a Micro Sistemas pela publicação do Artigo Redes Neurais, publicado no n.133 e 134/93 e gostaria de obter informações sobre desenvolvimento de "Redes Neurais" software e literatura em português.

Deverley Gulmaraes Filho
R. Dr. Delmiro Coimbra, 65/212 - Mata da Praia
29065-360 - Vitória - ES



Micro Sistemas

Você assina e recebe em sua casa durante um ou dois anos exemplares da revista Micro Sistemas.

PROMOÇÃO

1 ano (12 meses) 30 URVs
2 anos (24 meses) 60 URVs

ENTER PRESS Editora

Rua Washington Luis, 9 - Gr.402
CEP: 20230-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 232-2517
FAX: (021) 242-9981

NOME: _____
ENDEREÇO: _____ TEL.: _____

EQUIPAMENTO: _____

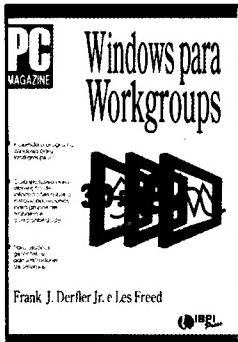
PROFISSÃO: _____

CHEQUE: No.: _____ BANCO: _____

OBS: _____

Assinatura

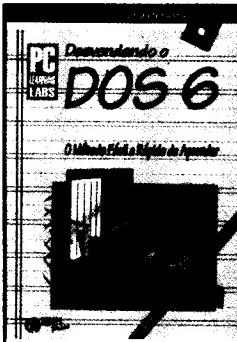
Desejo receber da ENTER PRESS Editora Ltda, uma assinatura da revista
Micro Sistemas



DERFLER JR./FREED, GUIA PC MAGAZINE DO WINDOWS PARA WORKGROUPS - 324 PÁGS

Guia para obtenção de informações sobre instalação, recursos para grupos de trabalho e compatibilidade. Para usuários, gerentes e administradores de sistemas.

Cód: 1 - Preço: **16,75 URV**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O DOS 6 - 676 PÁGS

Este livro baseia-se no mesmo tipo de treinamento utilizado com sucesso nos estabelecimentos de ensino da PC Learning Labs, espalhados nos Estados Unidos. Através de disquete com exemplos incluído no livro, o leitor aprenderá com o método mais fácil, mais rápido e mais eficaz.

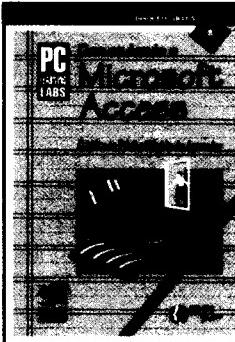
Cód: 2 - Preço: **30,41 URV**



SALEMI, GUIA PC MAGAZINE PARA BANCO DE DADOS

CLIENTE/SERVIDOR - 350 PÁGS
Através de explicações em linguagem clara e conselhos oportunos, o leitor encontrará as tecnologias existentes e emergentes para o objetivo de sua empresa.

Cód: 3 - Preço: **21,10 URV**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O MICROSOFT ACCESS - 576 PÁGS

Obra mais completa em nosso idioma sobre este novo produto da Microsoft. Já apresenta os comandos em português, incluindo um disquete com inúmeros exemplos.

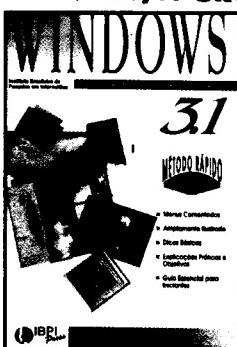
Cód: 4 - Preço: **31,65 URV**



**IBPI, DOS 6
MÉTODO RÁPIDO - 120 PÁGS**

Guia essencial para iniciantes e indispensável para quem já o utiliza. Recheado de dicas básicas e explicações práticas e objetivas.

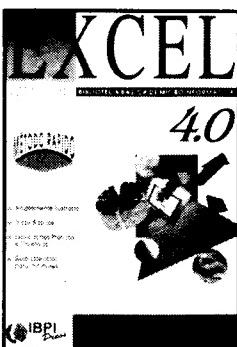
Cód: 5 - Preço: **8,31 URV**



**IBPI, WINDOWS 3.1
MÉTODO RÁPIDO - 108 PÁGS**

É um guia rápido e eficiente, ideal para iniciantes neste novo ambiente operacional, e indispensável para quem já conhece e deseja tirar dúvidas de forma clara, objetiva e rápida.

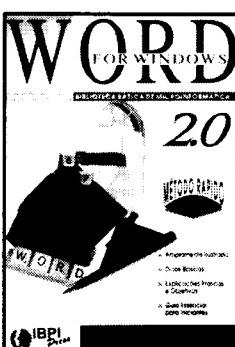
Cód: 6 - Preço: **8,31 URV**



**IBPI, EXCEL 4
MÉTODO RÁPIDO - 120 PÁGS**

Esta obra mostra ao leitor os recursos do programa, estudando casos reais e que poderão ser usados no dia-a-dia de sua atividade e como base para o desenvolvimento de trabalhos mais complexos.

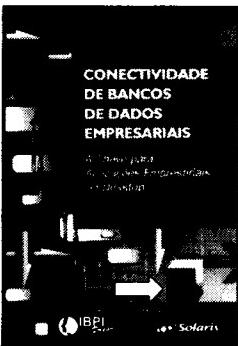
Cód: 7 - Preço: **8,93 URV**



**IBPI, WORD FOR WINDOWS 2.0
MÉTODO RÁPIDO - 200 PÁGS**

Amplamente ilustrado, este livro fornece dicas básicas e explicações práticas e objetivas para os usuários deste excepcional editor de textos.

Cód: 8 - Preço: **12,16 URV**



HACKATHORN, CONECTIVIDADE DE BANCOS DE DADOS EMPRESARIAIS - 352 PÁGS

Este importante livro fornece uma avaliação completa dos bancos de dados heterogêneos entre corporações, com ênfase especial na distribuição de aplicações empresariais para o desktop.

Cód: 9 - Preço: **19,49 URV**

SIM! Desejo adquirir os livros abaixo relacionados. Sendo assim, envio cheque nominal à

Livraria e Editora Infobook S.A., no valor total do pedido. Despesas postais por conta da editora.

Enviar seu pedido para: Rua Washington Luiz, 09 Gr. 402 - Rio de Janeiro - RJ - Cep. 20230-900.

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO	QUANT.	CÓDIGO	PREÇO	QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: CR\$ _____

Nome: _____ Telefone: _____

Empresa: _____

C.G.C.: _____ Insc. Est.: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Est.: _____

Data: _____ / _____ / _____ Assinatura: _____

PESQUISA MS

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

PROCESSADOR DE TEXTO

MS Word	340/860
Wordstar	220/630
Redator PC	40/140
Wordperfect	20/80
Carta Certa	0/50
Write	10/40
Fácil	0/30
Unitexto	0/20
Chlwriter	10/20
Panglos	0/10
Bestword	0/10

PLANILHA

Lotus 1-2-3	420/980
Quattro Pro	210/510
Excel	100/360
Works	10/40
Acess	0/20

LINGUAGEM

Clipper	100/380
Basic	120/320
Visual Basic	70/240
C	60/200
Pascal	40/140
Cobol	20/100
Dbase	10/40
Assembler	20/40

DESTAQUE ESPECIAL

Modplay	10/30
---------------	-------

SISTEMA OPERACIONAL

DOS	730/1700
Windows	245/665
OS2	10/30
Unix	0/20

ANTI-VÍRUS

Viruscan	300/970
NAV	75/365
CPAV	10/180
MSAV	10/90
TNT	0/30
Cure	0/10
TBAV	0/10

COMPACTADOR

PKZip	270/820
ARJ	310/800
LHA	20/70
ICE	10/50
Stacker	0/30

EDITOR GRÁFICO

Banner	60/180
Harvard Graphics	70/160
Paint Brush	20/70
Graphos III	30/60
Autodesk Animator ...	10/50
Print Master	10/40
Power Point	10/30
Print Shop	0/20
Dr Genius	0/10

CAD / EDITOR 3D

Autocad	120/460
3D Studio	70/160
3D Image	10/20
Professional Cad	0/10
Ted 3D	0/10
Microstation	0/10

UTILITÁRIOS

PCTools	320/870
Norton	210/650
XTGold	40/120
Becker Tools	10/70
Sidekick	20/60
Foxy Tools	10/30

DESKTOP PUBLISHING

Corel Draw	210/630
Page Maker	150/360
Ventura	80/190
Envision Publish	20/40
MS Publisher	10/30
Fantavision	10/30

MELHOR	PIOR
Maxell	450/170 Nashua
Verbatim ...	120/350 Verbatim ...
Sony	50/140 VAT
Nashua	20/70 Precision ..
Dyan	20/60 Basf
TDK	10/50 Kao
JVC	10/40 Memorex ..
3M	10/40 Sony
Basf	10/20 ABC Systems ..
Kao	10/20 3M
	Teck

JOGOS

Prince of Persia	110/480
Tetris	90/280
Wolfenstein 3D	45/205
X-Wing	10/130
Prince of Persia II	15/115
GP	20/100
Chess	30/80
F15	10/70
Free Cell	30/70
World Circuit	10/60
Doom	20/60
F19	20/60
Out of this World	25/55
Angra I	20/50
Chessmaster	10/50
Sim City	0/40
Alone in the dark	10/40
Battle Chess	10/40
Loom	0/30
Arkanoid	0/30
Stunts	0/30
Blockout	10/30
Sokoban	10/30
Indiana Jones	10/30
Cyrus	10/30
Indy 500	20/30
Wing Commander	5/25
Lemmings	0/20
Carmem San Diego ..	0/20
Karateka	10/20
7Th Guest	10/20
Simpsons	10/20
Monkey Island	10/20
Amazônia	10/20
Cicles	10/20
Sim Farm	0/10
Dune II	0/10
Golden Axe	0/10
Nyet	0/10

Responda às questões de acordo com a sua preferência. No caso de usar mais de um programa de mesma classe, escolha apenas aquele que julga ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa. Remeta para ENTER PRESS Editora Ltda - Rua Washington Luis, 9 / 402 - Rio de Janeiro/RJ - CEP 20230-900

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ UF: _____
 CEP: _____ Vídeo: _____

ASSINATURA ANUAL

Ricardo Eidi Gomide Mizubuti - Vicosá - MG
 Silvio Kakao Veda - Guarulhos - SP

Processador de texto: _____

Planilha eletrônica: _____

Linguagem de programação: _____

Utilitários: _____

Sistema Operacional: _____

Anti-vírus: _____

Compactador: _____

Editor Gráfico: _____

Desktop Publishing: _____

Cad/editores 3D: _____

Jogo 1: _____

Jogo 2: _____

Outro: _____

Melhor disquete: _____

Pior disquete: _____



COMPUGRAFIC'94

POR TA VOZ

**2ª FEIRA E CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÍDIA
23 A 25 DE MAIO DE 1994 - PALÁCIO DAS CONVENÇÕES - ANHEMBI - SÃO PAULO**

Um evento prático. Totalmente modulado, permite ao participante escolher as palestras e seminários que lhe interessam mais diretamente.

SOLUÇÕES PERFEITAMENTE DIMENSIONADAS PARA A SUA ÁREA

SEMINÁRIO DE AUTOMAÇÃO COMERCIAL

Computação Gráfica, Multimídia e Código de Barras na Automação Industrial • Supply Chain Management • Planejamento de Shopping Centers • Multimídia no Comércio

Duração de 3 dias, na parte da manhã, apresentando diferentes temas relacionados ao uso da Computação Gráfica, Multimídia e Código de Barras na Automação Comercial.

SEMINÁRIOS TÉCNICOS

GIS - Geographic Information Systems • EIS - Executive Information Systems • EDM - Engineering Data Management • Multimídia • CAD/CAM e AEC - Arquitetura e Engenharia Civil • Artes Gráficas

Cada um com 3 horas de duração, objetivam dar uma visão geral sobre um determinado assunto. Cada seminário situará seu tema dentro da realidade brasileira, discutirá tendências internacionais de desenvolvimento e os últimos lançamentos do mercado.

OFICINAS

- Oficina de Medicina
- Oficina de Marketing e Publicidade
- Oficina de Arquitetura

Com 3 horas de duração, colocarão o participante em contato direto com a tecnologia no seu ambiente de trabalho.

PALESTRAS TÉCNICAS

Simulação e Ensino • Indústria Automobilística • Hipermídia e Qualidade • Indústria Têxtil • Multimídia • Engenharia Civil e Arquitetura • Indústria Metal-Mecânica • Indústria Eletro-Eletrônica • GIS • EIS

DIAS 23, 24 e 25 DE MAIO

3 dias de palestras nacionais e internacionais, com 1 hora de duração cada, apresentando as últimas novidades nas diversas áreas de Computação Gráfica e da Multimídia.

SOLICITE O CONTEÚDO DO CONGRESSO POR FAX OU TELEFONE. FAÇA SUA RESERVA O QUANTO ANTES. AS VAGAS SÃO LIMITADAS.

NOME: _____

EMPRESA: _____

ENDERECO: _____

FONE/FAX: _____ CIDADE: _____

DESCONTOS

20% INSCRIÇÕES FEITAS ATÉ 15/04/94

10% INSCRIÇÕES FEITAS ATÉ 10/05/94

10% ASSOCIADOS DA ABAC

PREÇO DOS INGRESSOS - US\$ 200 DIÁRIA - US\$ 400 INTEGRAL • A OPÇÃO INTEGRAL DÁ O DIREITO DE PARTICIPAR DE TODAS AS PALESTRAS E SEMINÁRIOS DO CONGRESSO.

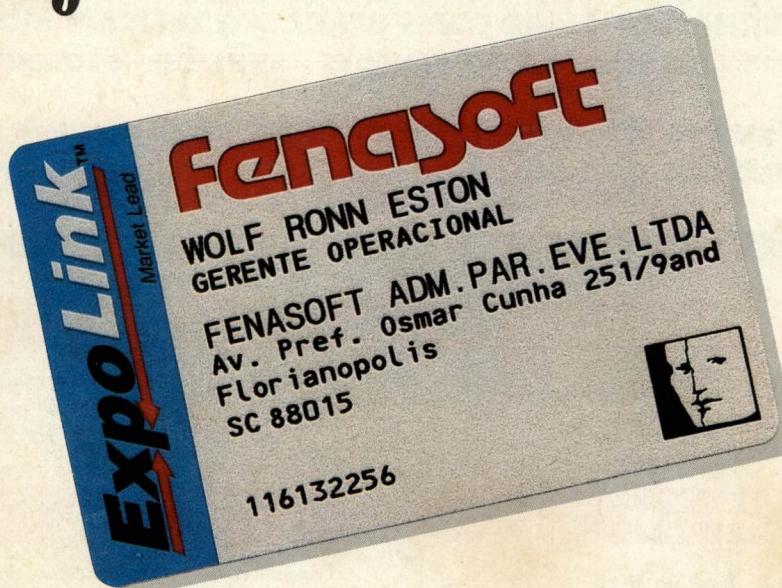
MATRIZ FLORIANÓPOLIS - PABX (0482) 24-4305 - FAX (0482) 23-5249
FILIAL SÃO PAULO - PABX (011) 815-4011 - FAX (011) 212-0381
FILIAL RIO DE JANEIRO - TEL/FAX (021) 240-5116
FILIAL MIAMI - TEL (305) 446-3041 - FAX (305) 446-3815.



Fensoft
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

Não entre em fila e pague menos.

Peça já o seu cartão Fenasoft



CUSTO DO CARTÃO

De 1 a 31 de maio.....5 URVs*

De 1 a 30 de junho.....8 URVs*

De 1 de julho até o evento.....10 URVs*

Envie seu pedido juntamente com cheque nominal à Fenasoft Feiras Comerciais Ltda., Av. Osmar Cunha, 251, 9º andar, Centro, Cep 88015-100, Florianópolis - SC, Tel (0482) 24.4305, Fax (0482) 23.5249.

Atenção - Cartões dos anos anteriores continuam valendo para a Fenasoft'94. Se você já possui o seu cartão Fenasoft e, por algum motivo, deseja trocá-lo, deve enviar o pedido juntamente com um cheque de 10 URVs.

NOOME												
EMPRESA												
ENDEREÇO												
CIDADE	UF		CEP		-							
PAÍS												
FAX					DATA DE NASCIMENTO							

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- | | | |
|--|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Presidente | E <input type="checkbox"/> Diretor Superintendente | I <input type="checkbox"/> Representante de Vendas |
| B <input type="checkbox"/> Vice-Presidente | F <input type="checkbox"/> Gerente de Departamento | J <input type="checkbox"/> Analista de Sistemas |
| C <input type="checkbox"/> Sócio | G <input type="checkbox"/> Controller/Tesoureiro | K <input type="checkbox"/> Digitador |
| D <input type="checkbox"/> Gerente Geral | H <input type="checkbox"/> Consultor/Assessor | |

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- | | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| A <input type="checkbox"/> Mais de 5000 | E <input type="checkbox"/> 250 a 499 | I <input type="checkbox"/> 25 a 49 |
| B <input type="checkbox"/> 1000 a 5000 | F <input type="checkbox"/> 100 a 249 | J <input type="checkbox"/> 10 a 24 |
| C <input type="checkbox"/> 750 a 999 | G <input type="checkbox"/> 75 a 99 | K <input type="checkbox"/> 5 a 9 |
| D <input type="checkbox"/> 500 a 749 | H <input type="checkbox"/> 50 a 74 | L <input type="checkbox"/> Menos de 5 |

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Autoridade total | C <input type="checkbox"/> Autoridade limitada | E <input type="checkbox"/> Pouco envolvimento |
| B <input type="checkbox"/> Autoridade alta | D <input type="checkbox"/> Recomenda produtos | F <input type="checkbox"/> Nenhum envolvimento |

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- | | | |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> US\$ 500 milhões ou mais | E <input type="checkbox"/> US\$ 25 a 49 milhões | I <input type="checkbox"/> US\$ 500 a 749 mil |
| B <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 499 milhões | F <input type="checkbox"/> US\$ 10 a 24 milhões | J <input type="checkbox"/> US\$ 250 a 499 mil |
| C <input type="checkbox"/> US\$ 75 a 99 milhões | G <input type="checkbox"/> US\$ 1 a 9 milhões | K <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 249 mil |
| D <input type="checkbox"/> US\$ 50 a 74 milhões | H <input type="checkbox"/> US\$ 750 a 999 mil | L <input type="checkbox"/> menos de US\$ 100 mil |

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Governamental | I <input type="checkbox"/> Educacional | Q <input type="checkbox"/> Revenda de Periféricos |
| B <input type="checkbox"/> Agricultura, Mineração, Petróleo | J <input type="checkbox"/> Industrial | R <input type="checkbox"/> Fabricante de Suprimentos |
| C <input type="checkbox"/> Transportes | K <input type="checkbox"/> Construção Civil | S <input type="checkbox"/> Revenda de Suprimentos |
| D <input type="checkbox"/> Comunicação | L <input type="checkbox"/> Fabricante de Software | T <input type="checkbox"/> Bureau de Serviços |
| E <input type="checkbox"/> Manufatura | M <input type="checkbox"/> Revenda de Software | U <input type="checkbox"/> Gráfica |
| F <input type="checkbox"/> Financeira / Contabilidade | N <input type="checkbox"/> Fabricante de Hardware | V <input type="checkbox"/> Jornalismo |
| G <input type="checkbox"/> Seguros / Imobiliária | O <input type="checkbox"/> Revenda de Hardware | W <input type="checkbox"/> Editora |
| H <input type="checkbox"/> Médica / Saúde | P <input type="checkbox"/> Fabricante de Periféricos | |

6 - Quais as principais aplicações do computador na sua empresa?

- | | |
|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Contabilidade | G <input type="checkbox"/> Desenv. de aplic. de programas |
| B <input type="checkbox"/> Comunicação | H <input type="checkbox"/> Controle de processo / manufatura |
| C <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Bco. de Dados | I <input type="checkbox"/> Científica / Engenharia |
| D <input type="checkbox"/> Correio Eletrônico | J <input type="checkbox"/> Editor de Textos |
| E <input type="checkbox"/> Desk Top / Cad Cam | K <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Processos |
| F <input type="checkbox"/> Design Gráfico / Multimídia | |

FENASOFT'94



**19 a 22 de julho
Anhembi - São Paulo**

É proibida a entrada de menores de 16 anos.